EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

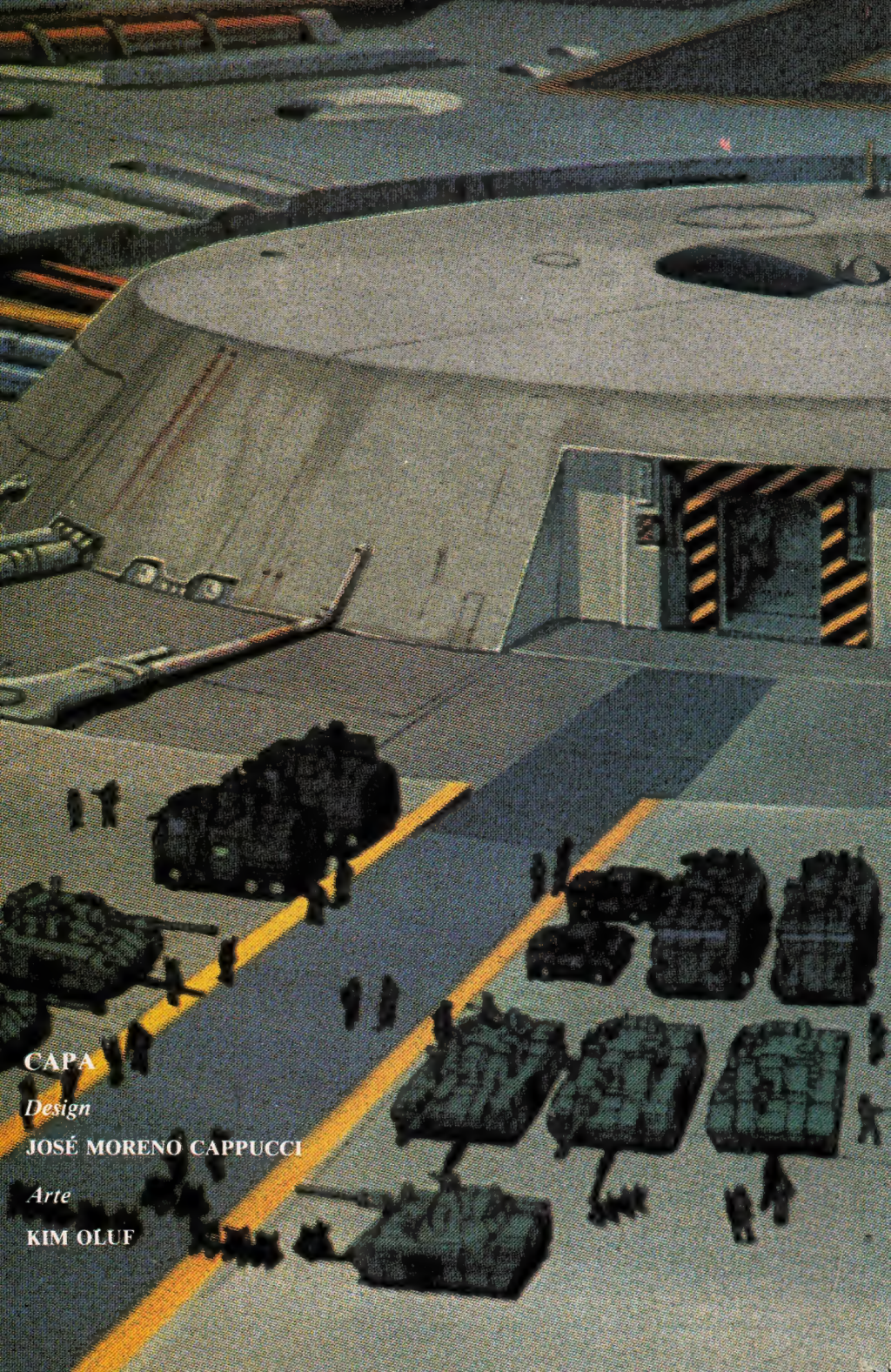
AKIRA

© 1991 MASH ROOM CO., LTD.
Todos os direitos reservados

Manaus e Boa Vista (Via Aérea) — Cr$ 1.105,00

Cr$ 850,00

Nº8



CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPPUCCI

Arte

KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 8

ARMA DE VINGANÇA

cores de Steve Oliff

O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no local onde trinta e oito anos atrás caiu a primeira das bombas.

Depois do misterioso aparecimento do garoto paranormal **Número 26, Tetsuo** é ferido e some sem deixar pistas. Enquanto isso, no barzinho **Harukiya**, **Kaneda** conhece **Kay** e seu irmão **Ryu**, ambos membros de uma organização secreta. Perseguições e tiroteios se sucedem, até que o estranho menino ameaça perder o controle. Surgem, então, o enigmático **Coronel** e **Masaru**, ou simplesmente **Número 27**, outra criança paranormal que, para espanto de Kay e Ryu, chama Número 26 de **Takashi**. Até aquele momento, eles achavam ser ele o superparanormal de codinome **AKIRA**.

Kaneda ameaça matar Takashi, que reage com um descontrole telecinético de proporções arrasadoras. No meio do caos, o motoqueiro foge levando uma pílula destinada ao Número 26. O Coronel recaptura o garoto. No dia seguinte, Tetsuo aparece na escola como se nada tivesse acontecido. Mas seus poderes latentes já foram descobertos durante seu tratamento e o Coronel o considera um trunfo.

Na enfermaria do colégio, a namorada de Kaneda conclui que a cápsula endereçada a Takashi é semelhante à tomada pela gangue, porém, incrivelmente mais concentrada e poderosa. Durante uma luta contra a **Gangue do Palhaço**, Tetsuo é encurralado. Mas, quando seus parceiros vão resgatá-lo, surpreendem-se com sua atitude sanguinária e com um desafio à autoridade de Kaneda.

Sabendo do enorme potencial de Tetsuo, o Coronel o captura e, depois de um tratamento médico, descobre as incríveis habilidades psíquicas do adolescente, que sente grandes dores por causa disso. Quando Kaneda investigava o paradeiro de Tetsuo, ele é encontrado e interrogado por Ryu, para dizer onde está a pílula. O jovem insiste em dizer que não sabe de nada e passa a ser vigiado por Kay.

Kiyoko, outra criança paranormal sob controle do Coronel, o avisa que Akira despertará em breve. Enquanto isso, no esconderijo da resistência, Kaneda tem uma estranha visão de si mesmo pronunciando um nome: Akira. Depois de uma "batida" dos espiões do Coronel, Kaneda e Kay escondem-se no Harukiya.

Após escapar das instalações do Coronel deixando um rastro de morte, Tetsuo, pego sozinho nas ruas pela Gangue do Palhaço, assassina um dos inimigos e assume o controle do grupo, impondo uma condição: ele os deixaria viver em troca de imensas quantidades de drogas, pois só assim conseguiria aplacar a agonia proporcionada pelas dores.

Kaneda engana Kay e sai à procura de sua motocicleta. Depois de escapar dos soldados, eles fogem juntos para se refugiar no Harukiya. Ryu ordena à sua irmã que vigie o jovem encrenqueiro, mas a súbita aparição de **Yamagata** e dos outros motoqueiros da gangue atrapalha a missão. Kaneda se espanta ao saber das novas e estranhas habilidades de Tetsuo.

Ryu troca informações sobre o projeto Akira com **Nezu**, o líder da resistência. Um espião descobre que os rapazes estão no Harukiya, mas é subitamente atacado por um agente da resistência. Kaneda despista Kay e, junto com Yamagata, vai ao encontro de seus parceiros com a intenção de acabar com Tetsuo e a Gangue do Palhaço!

Alertado por um de seus informantes, o Coronel força o barman do Harukiya a dizer onde estão os motoqueiros. Yamagata e sua gangue encurralam Tetsuo dentro de um armazém, mas, com seus poderes paranormais, ele frustra o ataque e mata quase todos os seus ex-colegas.

Kaneda chega no exato momento em que Yamagata é brutalmente assassinado. Enfurecido, ele atira em seu inimigo e o fere mortalmente. Durante a luta, Tetsuo encontra a pílula escondida por Kaneda e a engole no momento exato em que o Coronel e seus homens entram em cena.

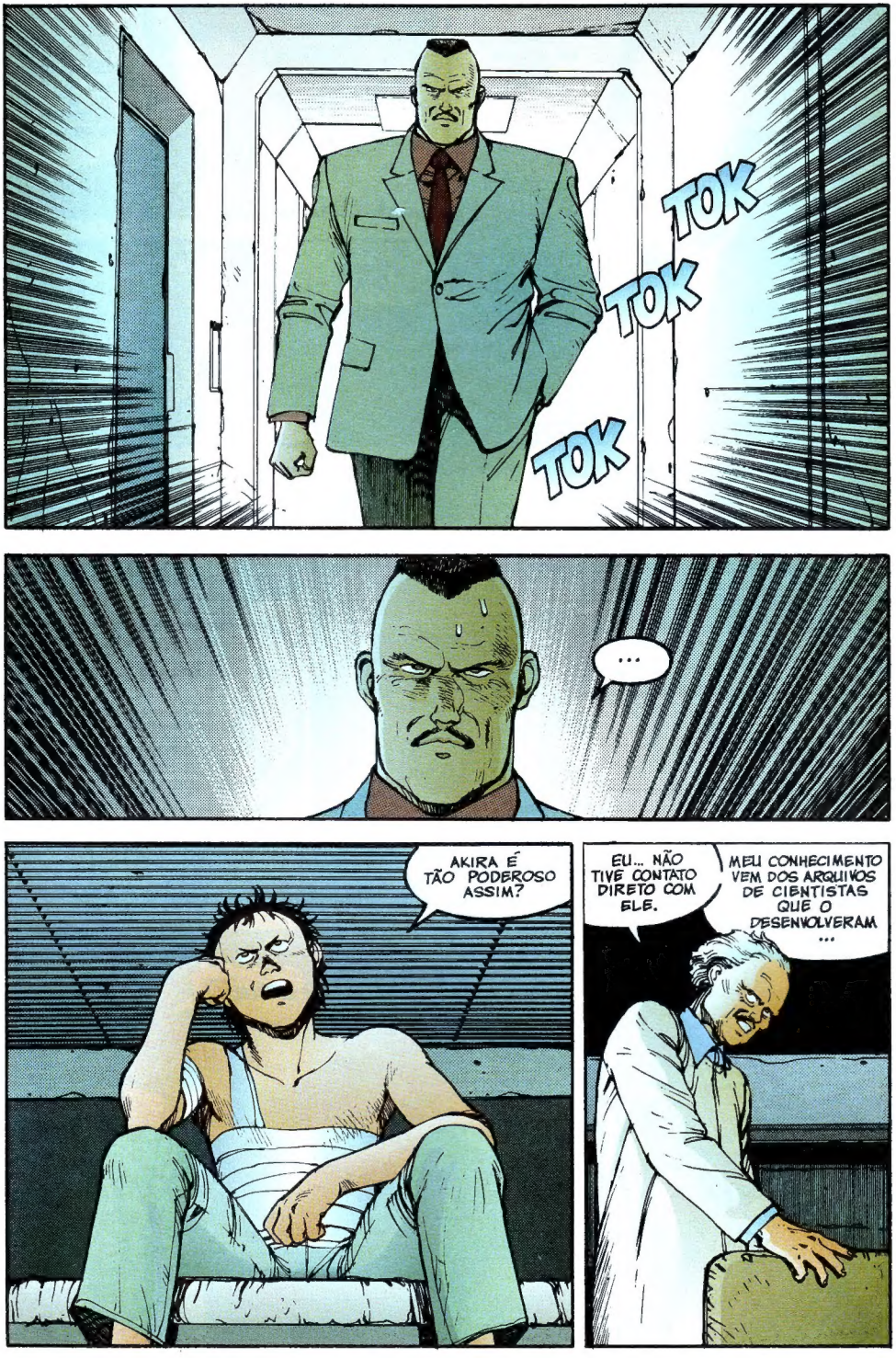
Quando todos pensavam que Tetsuo estivesse morrendo de overdose, seu metabolismo reage de forma estranha e ele se recobra do choque muito mais poderoso ainda. Nesse momento, o Coronel o rebatiza como **Número 41**.

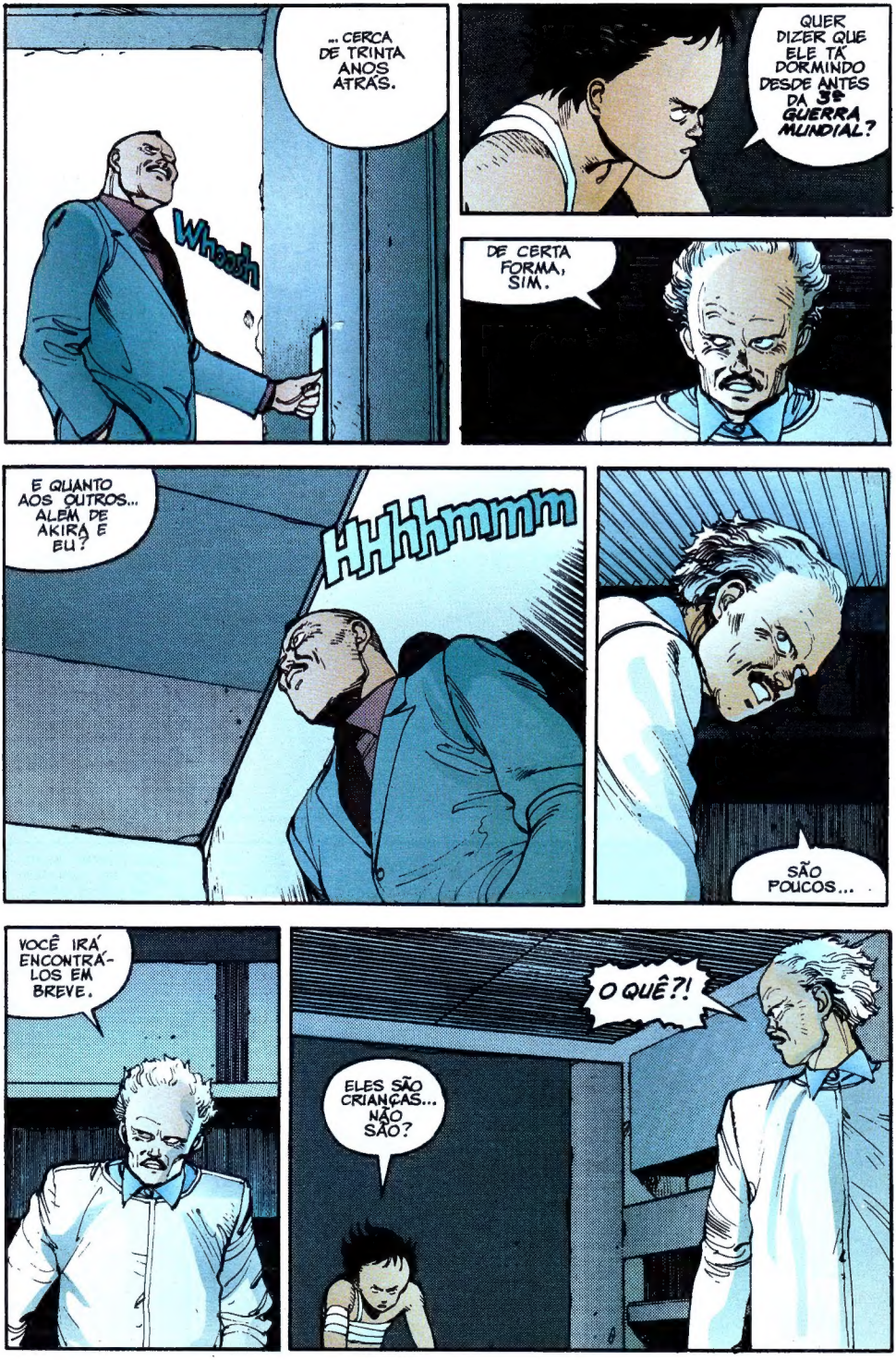
Tetsuo é levado para o laboratório secreto e, enquanto seu corpo se recobra dos graves ferimentos, sua mente mergulha num processo irreversível de loucura e maldade. Ele aceita ser examinado e fica intrigado quando sabe da existência de outros paranormais com poderes inferiores aos seus.

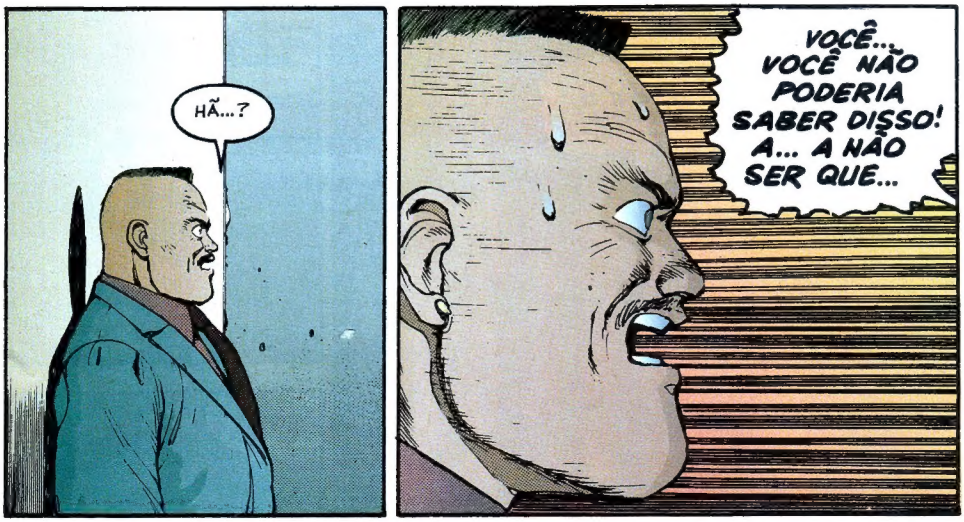
Ryu, trabalhando disfarçado numa construção próxima à base do Coronel, encontra-se novamente com Nezu, que, por sua vez, consulta **Lady Miyako**, a líder de um poderoso culto religioso do qual ele faz parte. A estranha mulher possui o número 19 marcado em sua mão e prevê uma catástrofe que pode estar ligada a Akira.

Kiyoko, Takashi e Masaru temem o poder de Tetsuo e planejam um meio de eliminá-lo. Kay, que havia sido capturada pelos homens do Coronel juntamente com Kaneda, consegue escapar e libera uma variedade de poderes psíquicos, incluindo telecinésia e teletransporte.

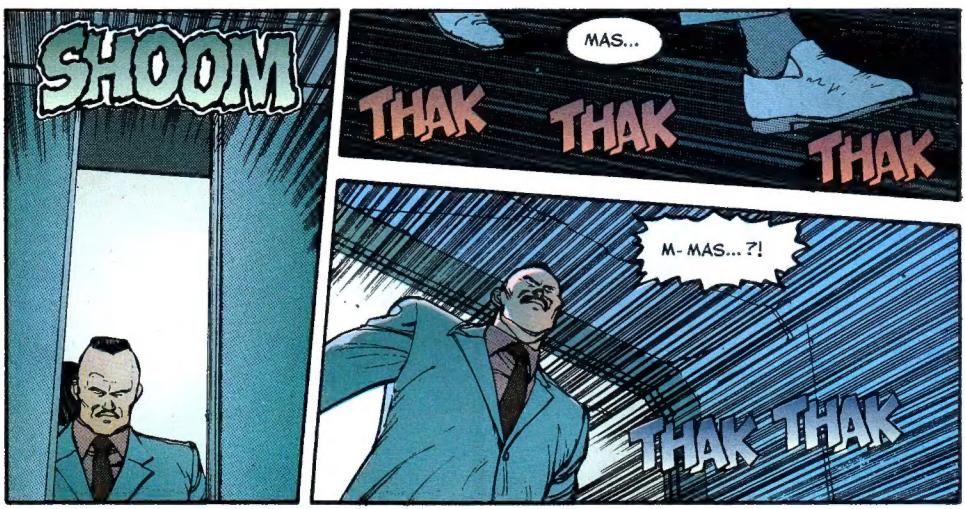
Em estado de transe, ela ataca Tetsuo, quase levando-o à morte, e, logo em seguida, solta seu "namorado". Durante a perseguição dos guardas aos dois fugitivos, o ex-amigo de Kaneda descobre, através do doutor, que Akira, o mais poderoso dos paranormais, está preso dentro de uma câmara criogênica.

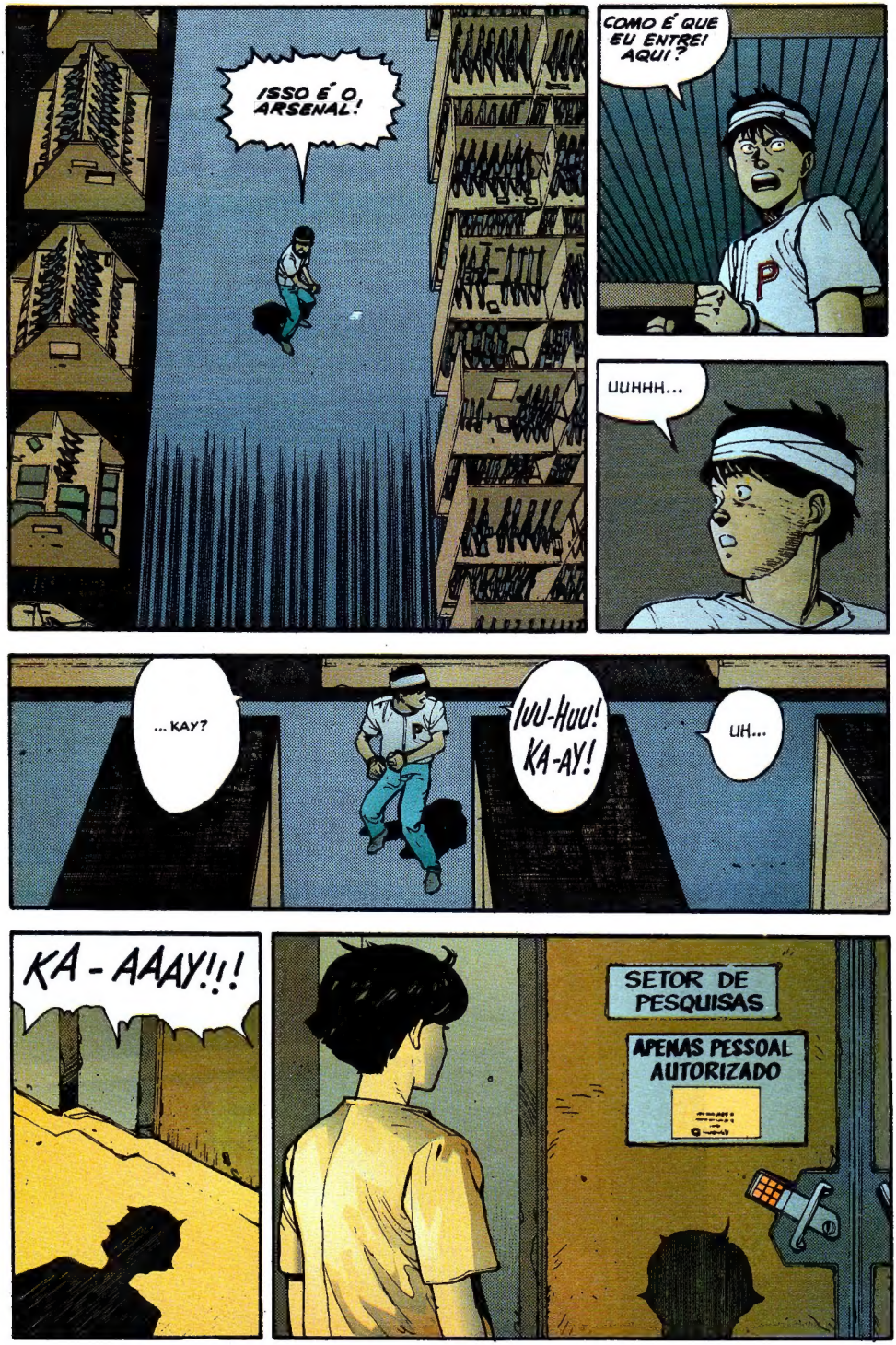

TOK
TOK
TOK
...
AKIRA É TÃO PODEROSO ASSIM?
EU... NÃO TIVE CONTATO DIRETO COM ELE.
MEU CONHECIMENTO VEM DOS ARQUIVOS DE CIENTISTAS QUE O DESENVOLVERAM ...

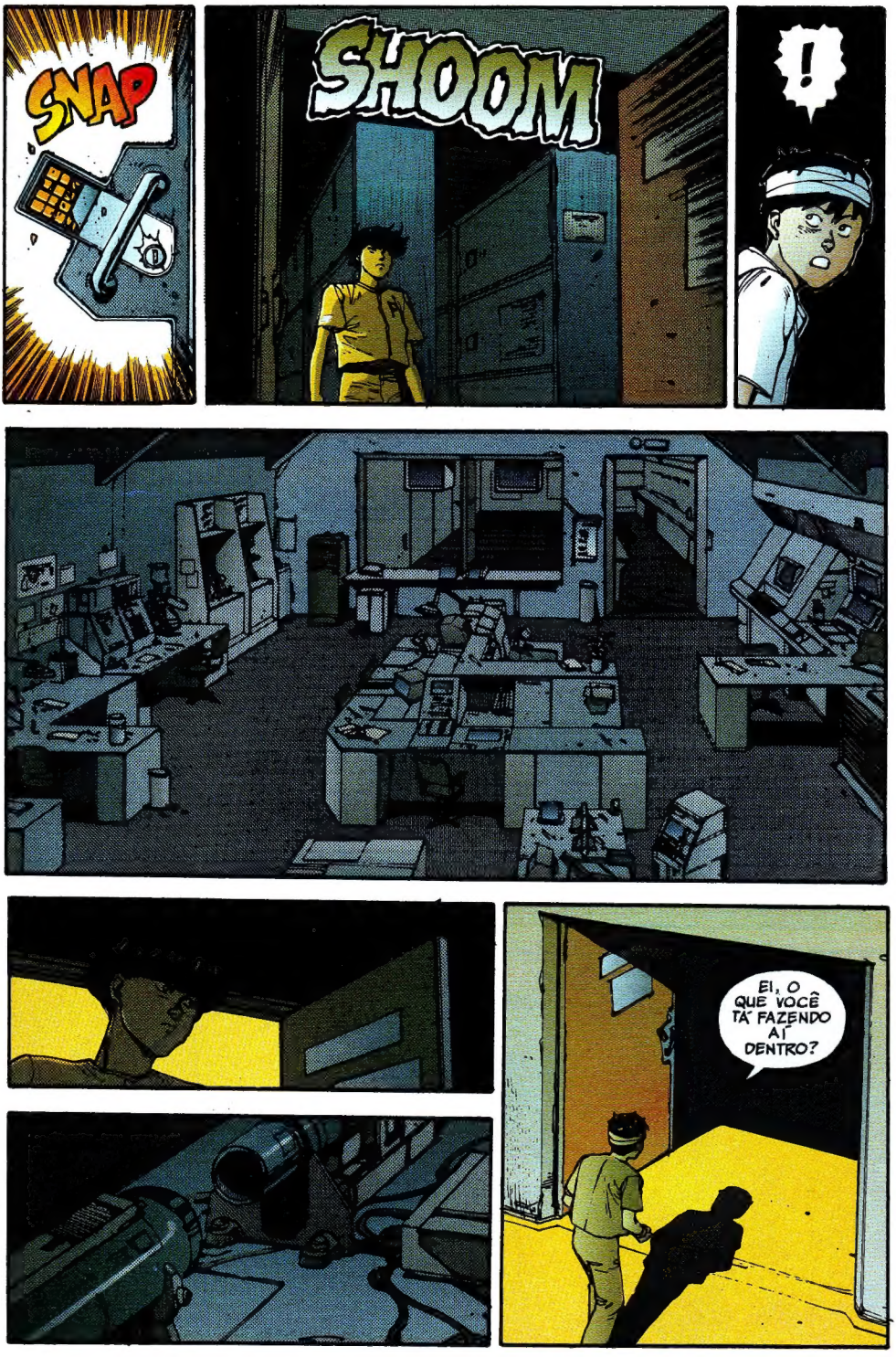

... CERCA DE TRINTA ANOS ATRÁS.
Whoosh
QUER DIZER QUE ELE TÁ DORMINDO DESDE ANTES DA 3ª GUERRA MUNDIAL?
DE CERTA FORMA, SIM.
E QUANTO AOS OUTROS... ALÉM DE AKIRA E EU?
HHhhmmm
SÃO POUCOS...
VOCÊ IRÁ ENCONTRÁ-LOS EM BREVE.
O QUÊ?!
ELES SÃO CRIANÇAS... NÃO SÃO?

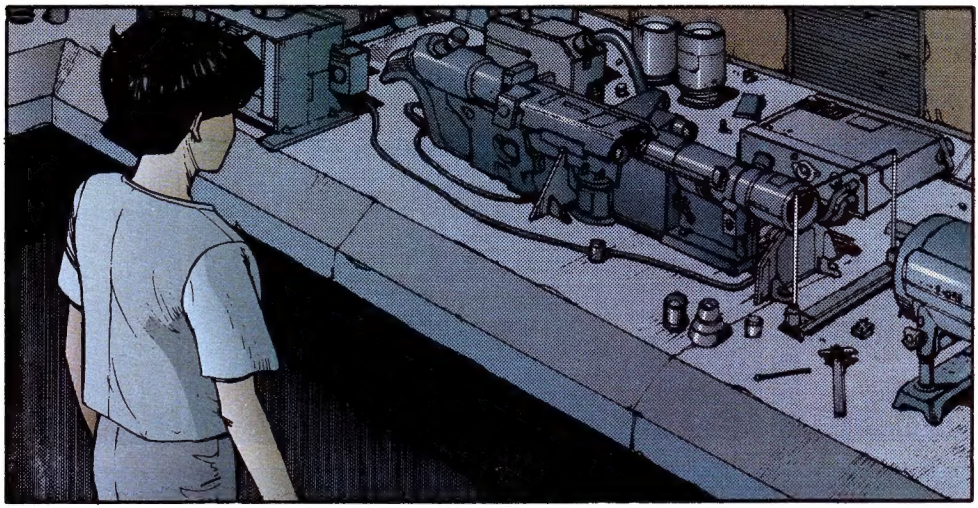

HÃ...?
VOCÊ... VOCÊ NÃO PODERIA SABER DISSO! A... A NÃO SER QUE...

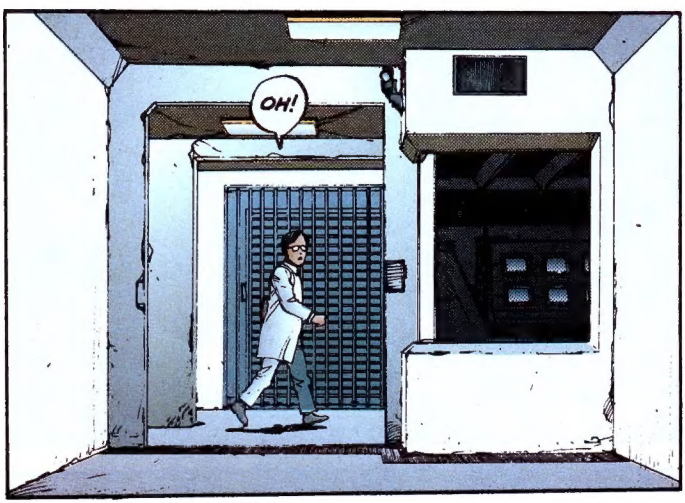
VOCÊ LEU MINHA MENTE?!
É COMO SE EU PUDESSE VER ESSAS CRIANÇAS NA MINHA FRENTE!


SHOOM
MAS...
THAK
THAK
THAK
M-MAS...?!
THAK THAK


ISSO É O ARSENAL!
COMO É QUE EU ENTREI AQUI?
UUHHH...
... KAY?
IUU-HUU! KA-AY!
UH...
KA - AAAY!!!
SETOR DE PESQUISAS
APENAS PESSOAL AUTORIZADO


SNAP
SHOOM
!
EI, O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO AÍ DENTRO?




OH!

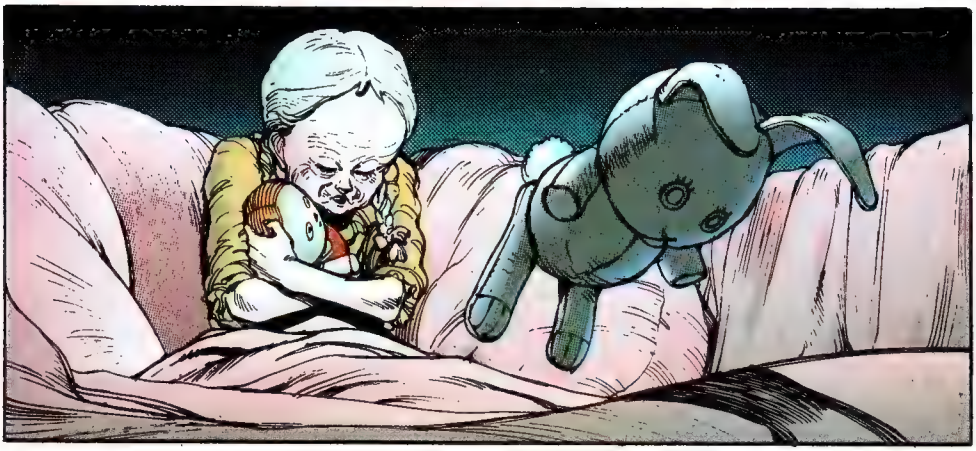
CORONEL.

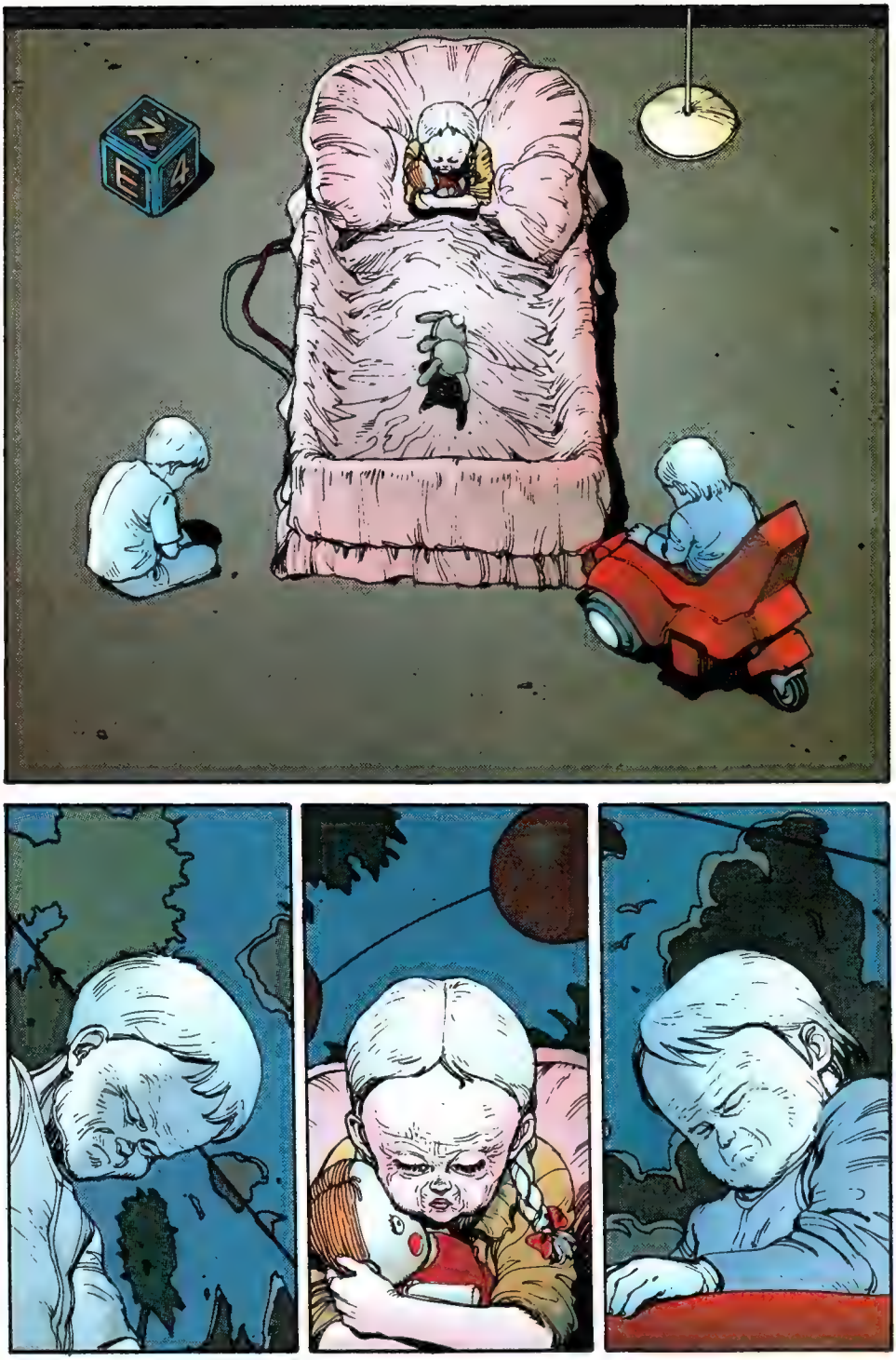
COMO ELES ESTÃO?
DORMINDO, SENHOR.

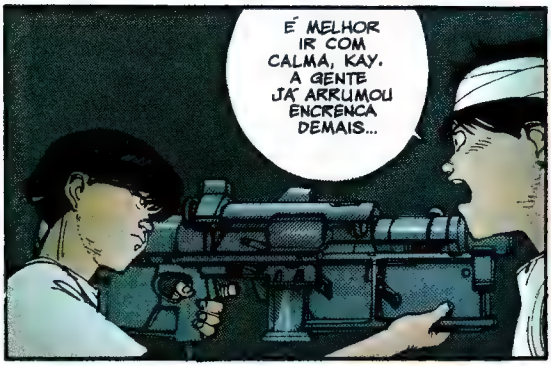
NINGUÉM ENTRA ATÉ QUE EU VOLTE.

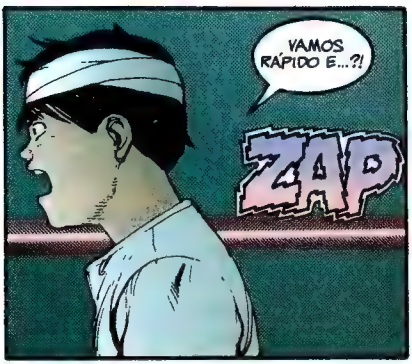
SIM, SENHOR!

MMM...

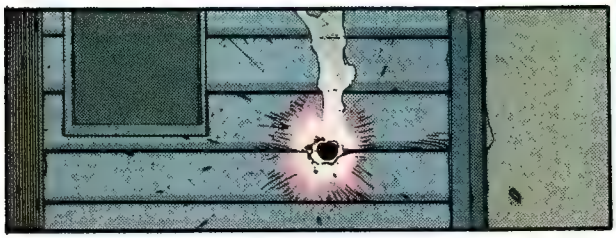




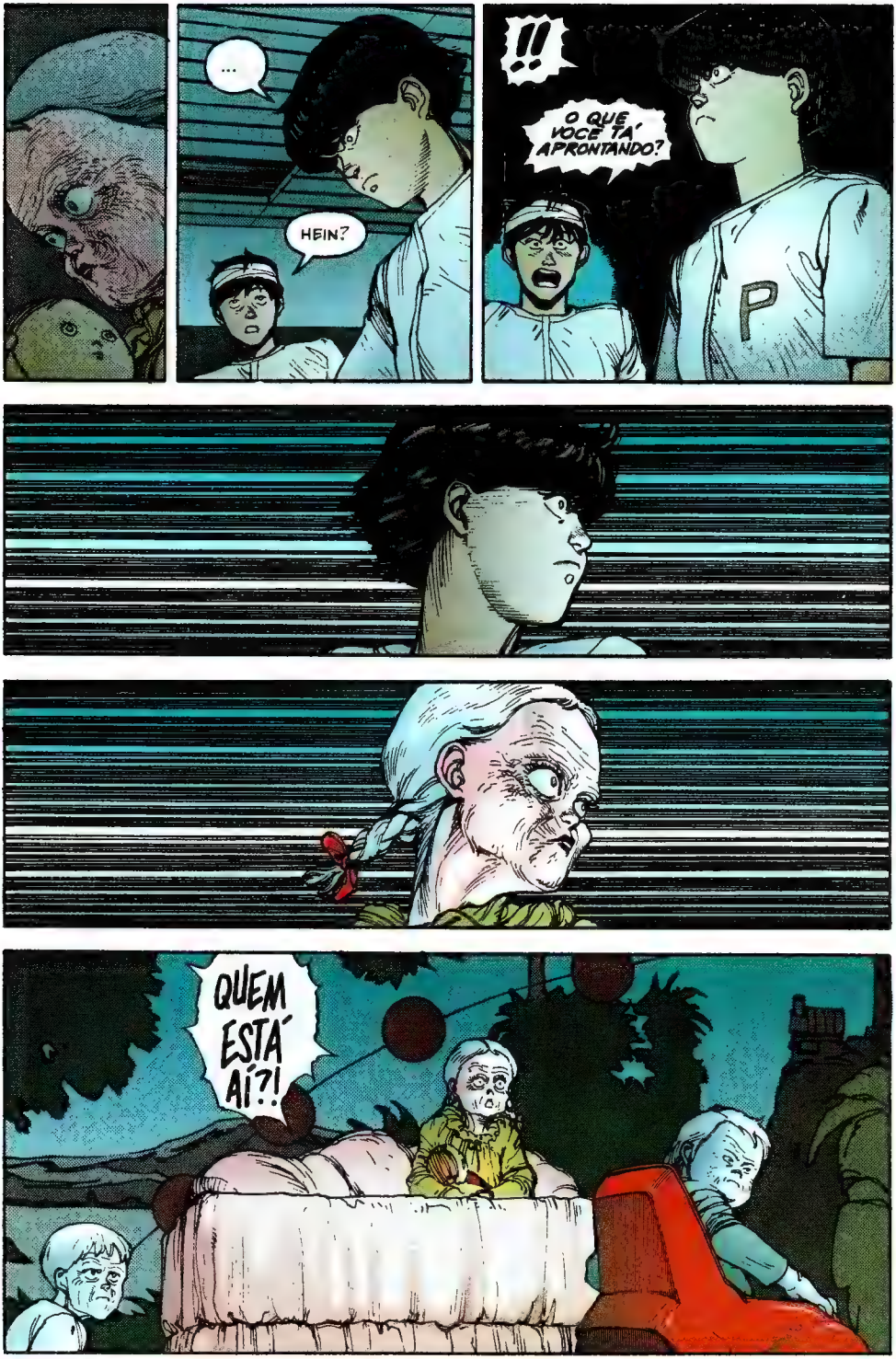

É MELHOR IR COM CALMA, KAY. A GENTE JÁ ARRUMOU ENCRENCA DEMAIS...


VAMOS RÁPIDO E...?!
ZAP

¡AII!



HÃ?!
O QUE É ESSE TROÇO?!


...
HEIN?
!!
O QUE VOCÊ TÁ APRONTANDO?
QUEM ESTÁ AÍ?!

O QUE SIGNIFICA ISTO?!
EU DEVIA TER PERCEBIDO NO MOMENTO EM QUE VI OS TAPES...
A GAROTA SE TELEPORTOU...
UMA HABILIDADE EXTREMAMENTE RARA... QUE VOCÊS POSSUEM.
O QUE VOCÊS ESTÃO PRETENDENDO FAZER COM ELA?!

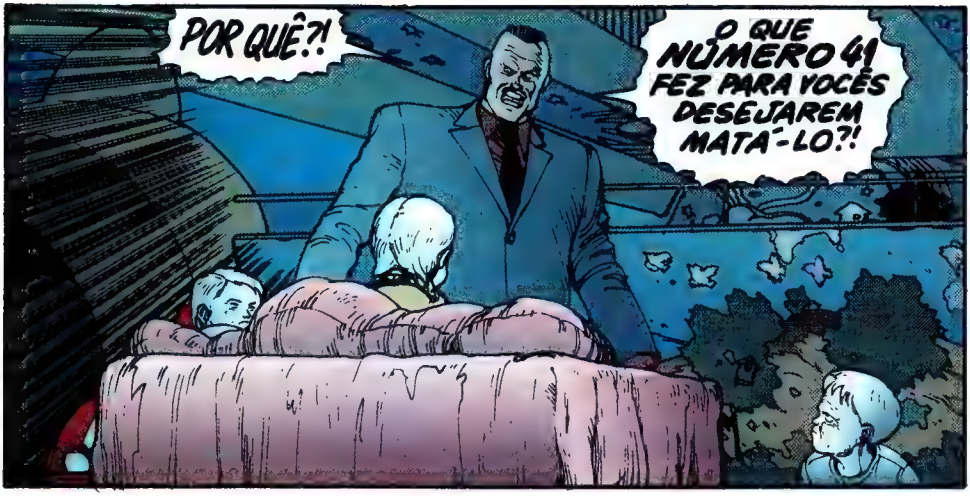
MATAR...

"MATAR"...?!

SIM...
MATAR... TETSUO...

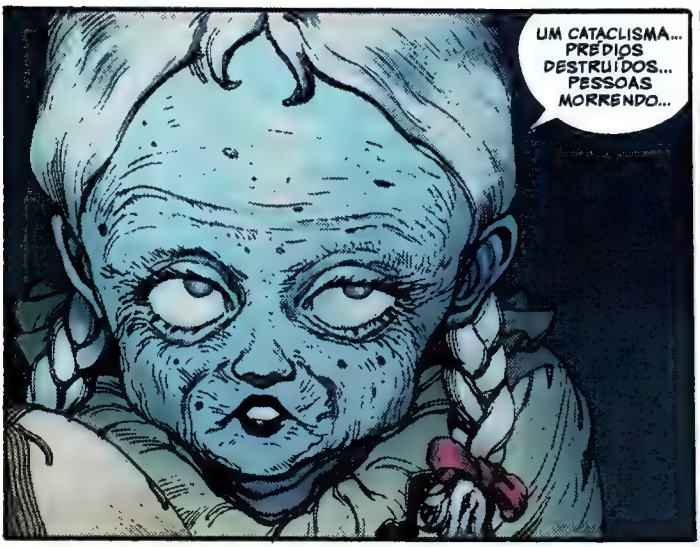
TE-TETSUO?!
QUER DIZER QUE VOCÊ VAI MATAR ELE?
É ISSO?!
É PRA ISSO QUE SERVE A ARMA?

PORRA, KAY! O QUE TÁ ACONTECENDO?
ELE TÁ AQUI?
TETSUO TÁ NESTE PREDIO?!

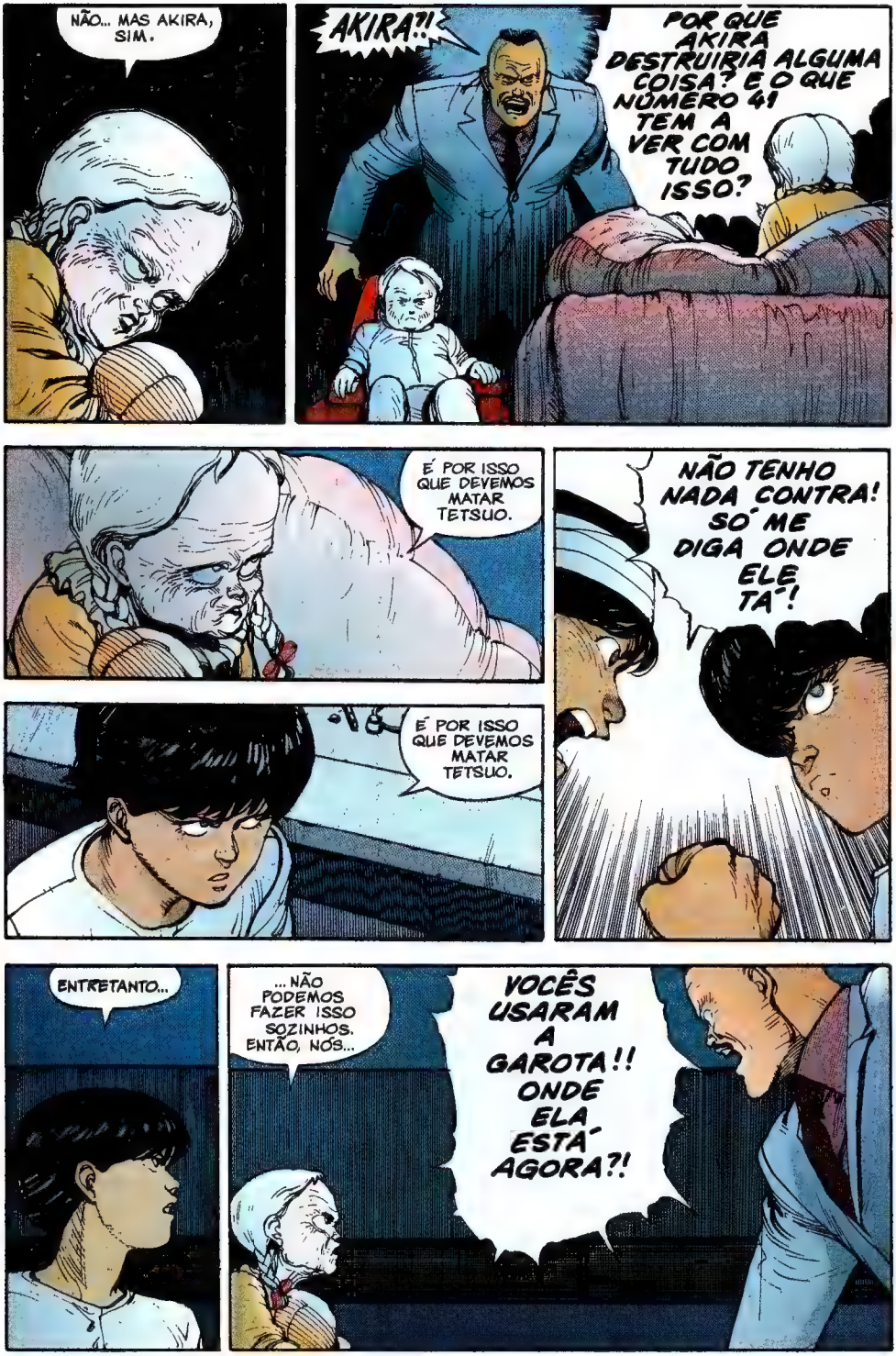

POR QUÊ?!
O QUE NÚMERO 41 FEZ PARA VOCÊS DESEJAREM MATÁ-LO?!

KIYOKO!

EU VI NUM SONHO...


UM CATACLISMA... PRÉDIOS DESTRUÍDOS... PESSOAS MORRENDO...

E VOCÊ ACREDITA QUE NÚMERO 41... QUE TETSUO... FARÁ TAL COISA?


NÃO... MAS AKIRA, SIM.
AKIRA?!
POR QUE AKIRA DESTRUIRIA ALGUMA COISA? E O QUE NÚMERO 41 TEM A VER COM TUDO ISSO?
É POR ISSO QUE DEVEMOS MATAR TETSUO.
NÃO TENHO NADA CONTRA! SÓ ME DIGA ONDE ELE TÁ!
É POR ISSO QUE DEVEMOS MATAR TETSUO.
ENTRETANTO...
... NÃO PODEMOS FAZER ISSO SOZINHOS. ENTÃO, NÓS...
VOCÊS USARAM A GAROTA!! ONDE ELA ESTÁ AGORA?!

ARMAS NÃO BASTAM.
TALVEZ, ALGO... MAIOR...
ALGO MAIOR...?
UM RAIO DE LUZ... UM LASER...
UM LASER?!
JÁ SEI ONDE ELA ESTÁ!
EU PERGUNTEI CADÊ O TETSUO!
FALE ALGUMA COISA, KAY!

AGORA TETSUO ESTÁ...
AGORA TETSUO ESTÁ...
ONDE? CADÊ O DESGRAÇADO? FALA LOGO DUMA VEZ!
...ISSO PODIA ESPERAR ATÉ AMANHÃ.
ELES JÁ DEVEM ESTAR DORMINDO.
SUA

"S-15A...?" QUE DIABOS ISSO QUER DIZER?
"S"... "S"...
!
JÁ SEI! VOCÊ QUER DIZER QUE ELE TÁ NO 15º ANDAR DO PRÉDIO SUL?!
THUD
IAAII!
QUE...
O QUE FOI?!?
K-KA-KANEDA...
E-EU...?
ONDE ESTAMOS?!
COMO VIEMOS PARAR AQUI?!

UNNNF
A GAROTA ESTÁ LIVRE.
O QUÊ?!
ELA VOLTOU A SI NOVA-MENTE?
UH-HUM.
VOCÊ ESTÁ BEM?
UFF
UFF
UFF
ÓTIMO!
KIYOKO! QUERO UMA EXPLICAÇÃO COMPLETA QUANDO EU VOLTAR!

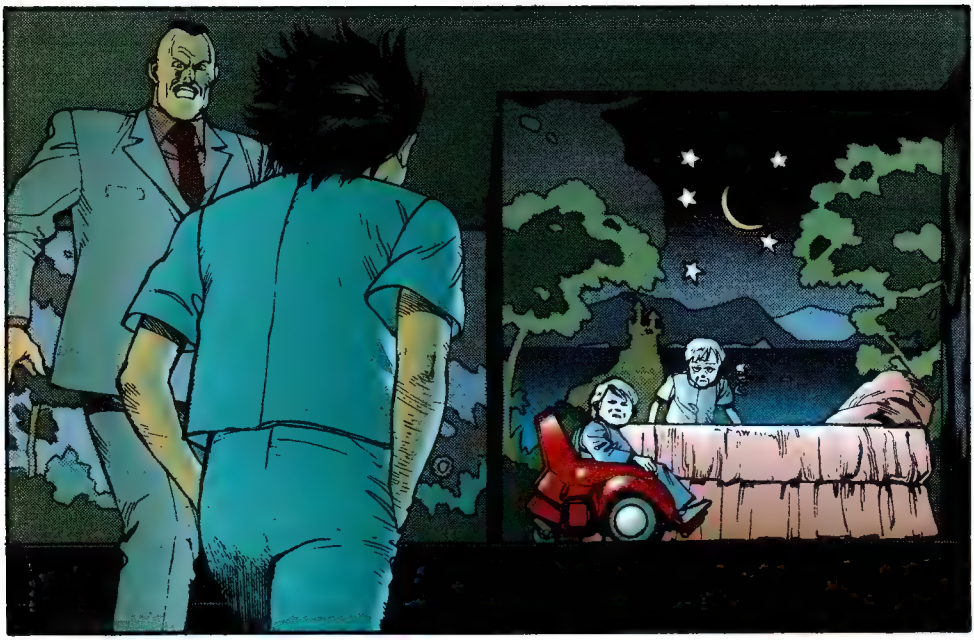
VOCÊ!!

TETSUO!!!

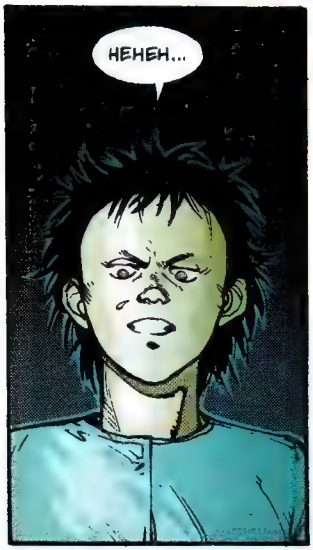
E VOCÊ, DOUTOR?!

ELE... ELE... INSISTIU EM VIR, SENHOR... ELE NÃO QUIS ESPERAR.

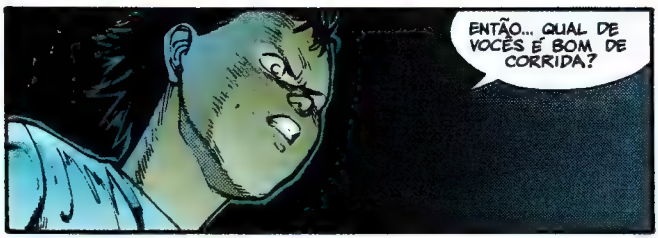
POR QUE A GENTE NÃO SE APRESENTA?



TE...
TETSU... O...


HEHEH...

...


ENTÃO... QUAL DE VOCÊS É BOM DE CORRIDA?

HUNF...
BEM... VOCÊ NÃO É.
E QUEM GOSTA DE PINTAR?
PARE!!
QUAL É A DE VOCÊS, MONSTRINHOS?
VOLTE PARA SEUS APOSENTOS, NÚMERO 41!
CALABOCA! EU NÃO RECEBO ORDENS DE VOCÊ E NÃO SOU NENHUMA MERDA DE NÚMERO!

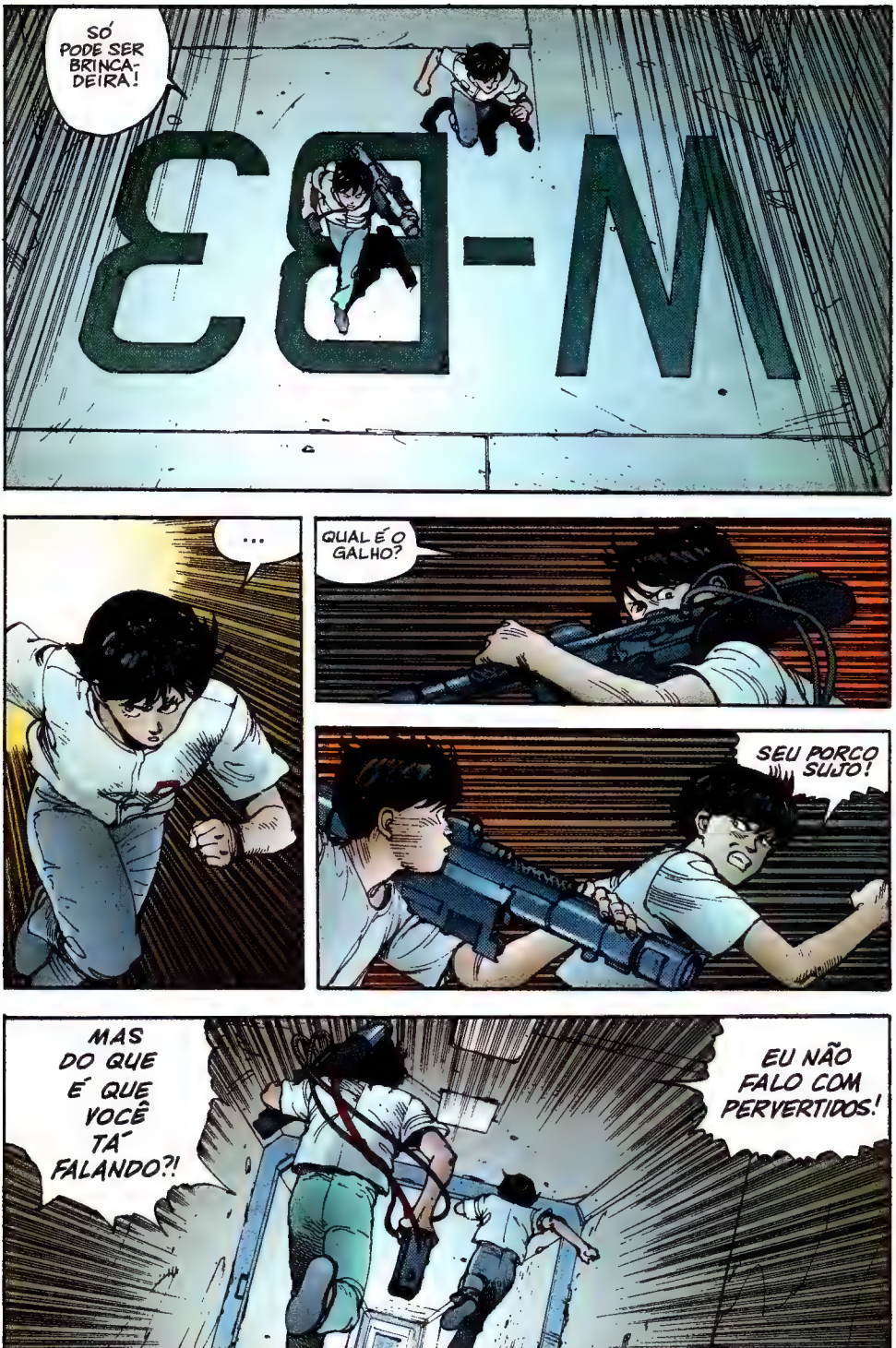
chink
EI... TOMA CUIDADO COM ISSO AÍ, HEIN?
ZAP
BELEZA!
ESTA ARMA É INCRÍVEL!
É ISSO AÍ...

...MAS AGORA VAMOS SAIR DAQUI, OK?
NÃO.
ESPERE UM POUCO.
PRA QUÊ?
EU ESTAVA EM TRANSE ATÉ POUCOS MINUTOS ATRÁS!
E, QUANDO ACORDEI, VOCÊ ESTAVA AÍ...
E BEM *PERTINHO!* MAS DEIXA PRA LÁ... VAMOS DAR NO PÉ!
TEMOS QUE ACHAR TETSUO. O PRÉDIO SUL É UM BOM COMEÇO.
KANEDA... VOCÊ... FEZ *ALGO* COMIGO, NÃO FEZ?
HUMM?!

VOCÊS AINDA NÃO ME DISSERAM...
CADÊ O AKIRA?
HÃ?!
O QUE VOCÊ SABE SOBRE AKIRA?!?
DOUTOR?!
EU NÃO DISSE NADA, SR.!
ONDE ELE SE ENFIOU?
NÃO ESTÁ AQUI.
HMM?

JÁ ESTÁ NA HORA DE VOCÊ SAIR, TETSUO.
POIS NÃO, SR.!
HÁ UM ASSUNTO IMPORTANTE QUE REQUER MINHA ATENÇÃO IMEDIATA! DOUTOR, EU LHE PASSO O CONTROLE TOTAL DESTA SITUAÇÃO!!
VRRRRRRN

JÁ SEI!
!
26
JÁ SEI ONDE É QUE TE VI ANTES!
VOCÊ ERA O MOLEQUE DAQUELA NOITE NA ESTRADA!


SÓ PODE SER BRINCADEIRA!
M-83
...
QUAL É O GALHO?
SEU PORCO SUJO!
MAS DO QUE É QUE VOCÊ TÁ FALANDO?!
EU NÃO FALO COM PERVERTIDOS!

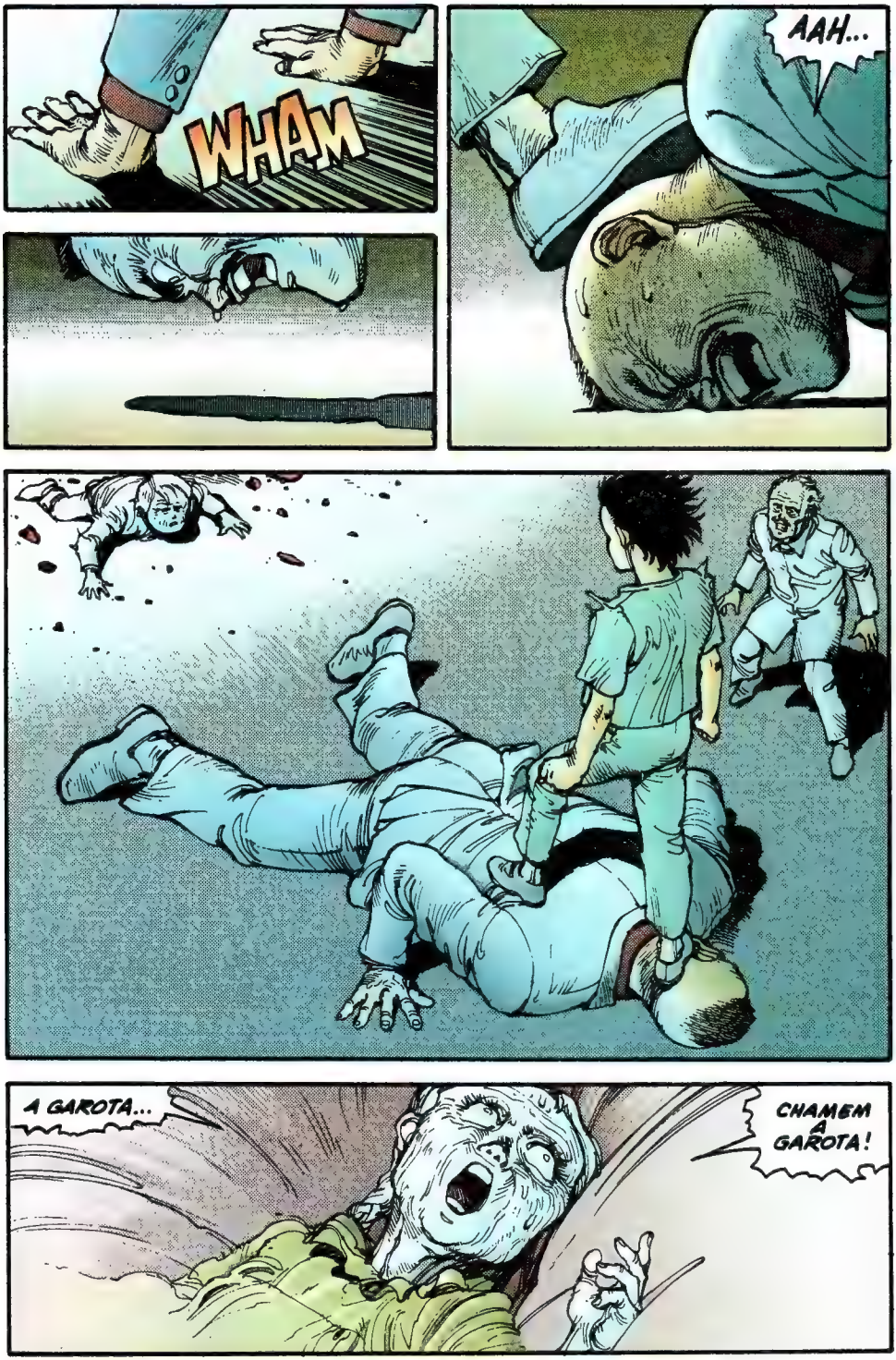
BANCAR O INOCENTE NÃO VAI AJUDAR!
AIII...
O QUE ESTÁ FAZENDO?!
SÓ ESTOU TESTANDO, "CORONEL"...
VAMOS VER SE DÁ CERTO...
P-PARE.
BLOOEY
CALA A BOCA!!

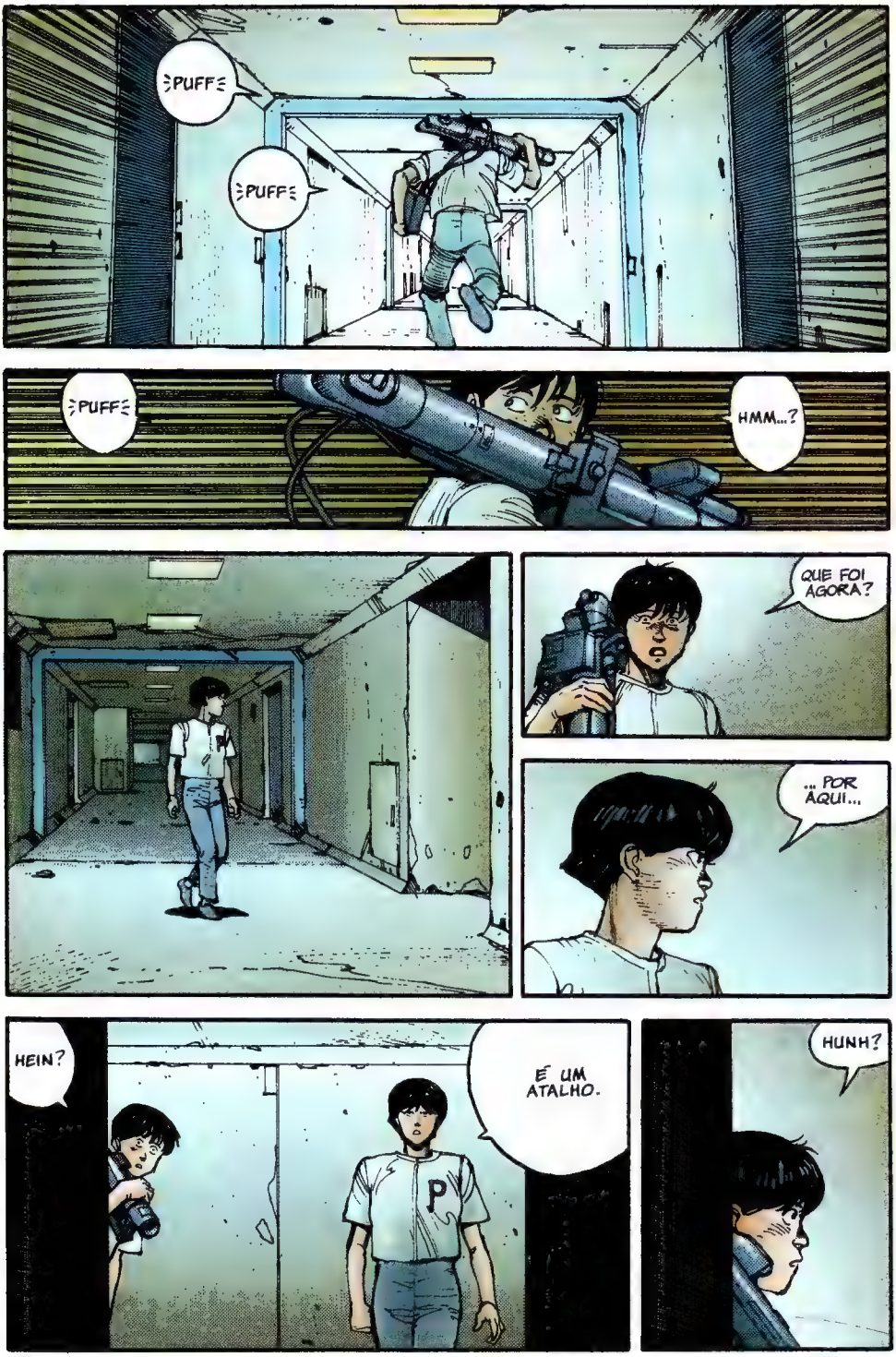
MAS O QUE...?!
VOOSH
IAGH...!
?!
MASARU!
AJUDE-ME, TAKASHI!
AGORA MESMO!
DEIXE KIYOKO EM PAZ!

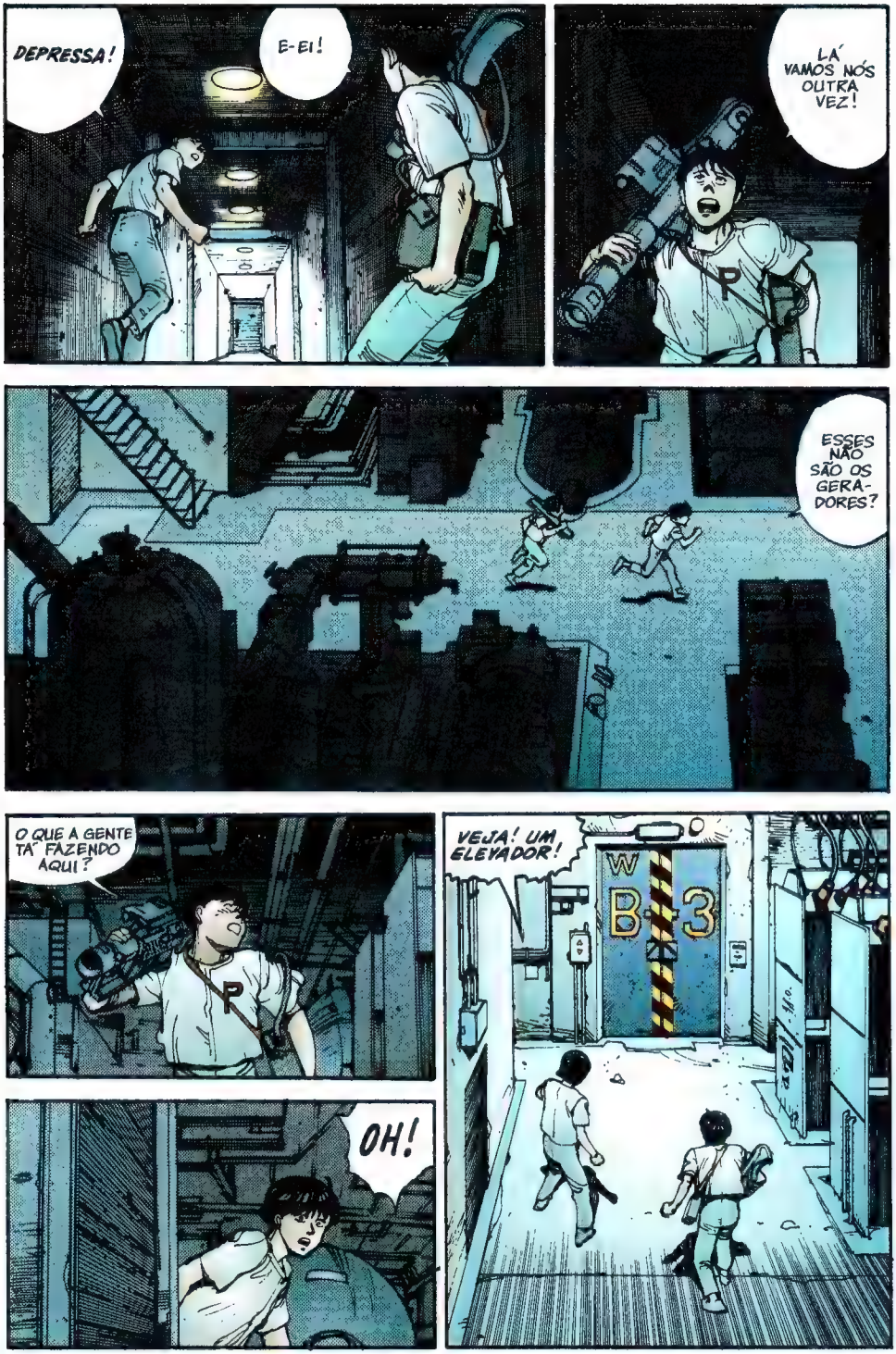
KRAK
MASARU! TAKASHI! PAREM IMEDIATAMENTE!
ISSO... É O MELHOR QUE PODEM FAZER?
:U-UNNH:
MONSTROS DESGRAÇADOS!

?!
WHOOM
IAAH!
tap
MASARU!
JÁ CHEGA!!
tap

!
Krrr
FICA FRIO... VELHO.
...S... S... SEU...
VOCÊ SE ACHA O TAL...
PENSA QUE É O FUDIDÃO...

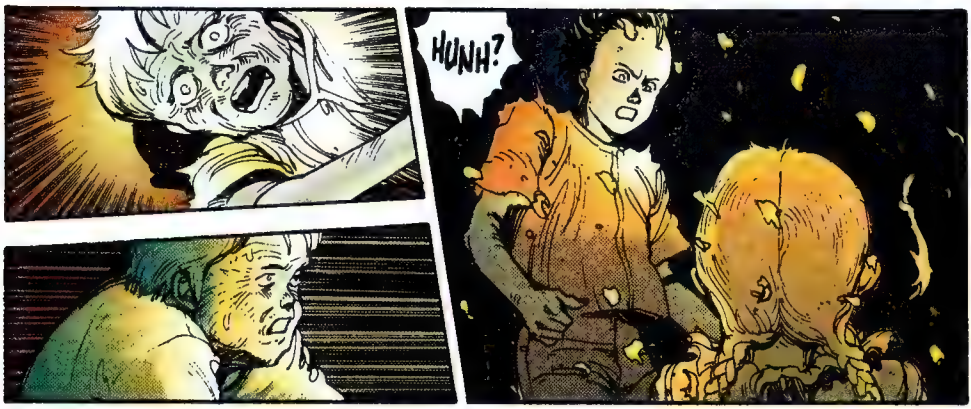

WHAM
AAH...
A GAROTA...
CHAMEM A GAROTA!

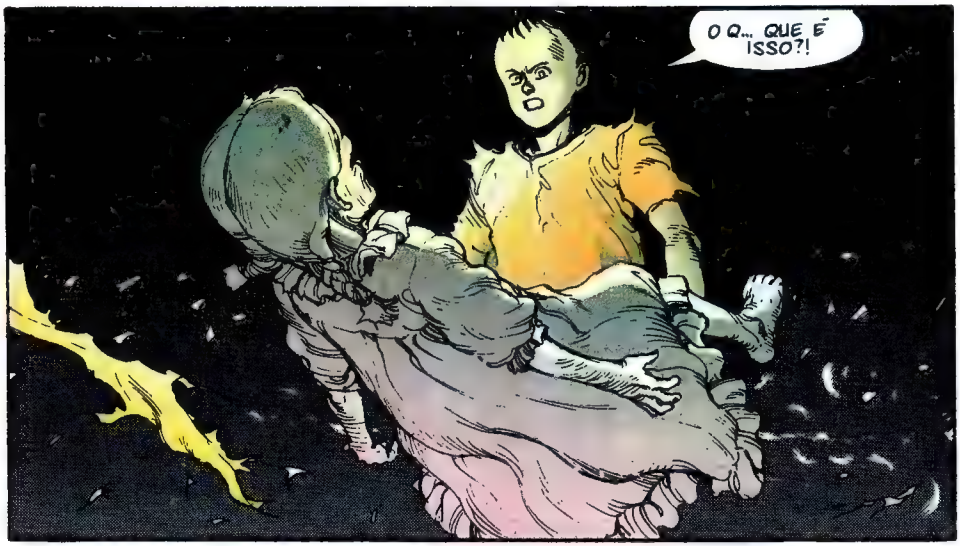

PUFF
PUFF
PUFF
HMM...?
QUE FOI AGORA?
... POR AQUI...
HEIN?
É UM ATALHO.
HUNH?

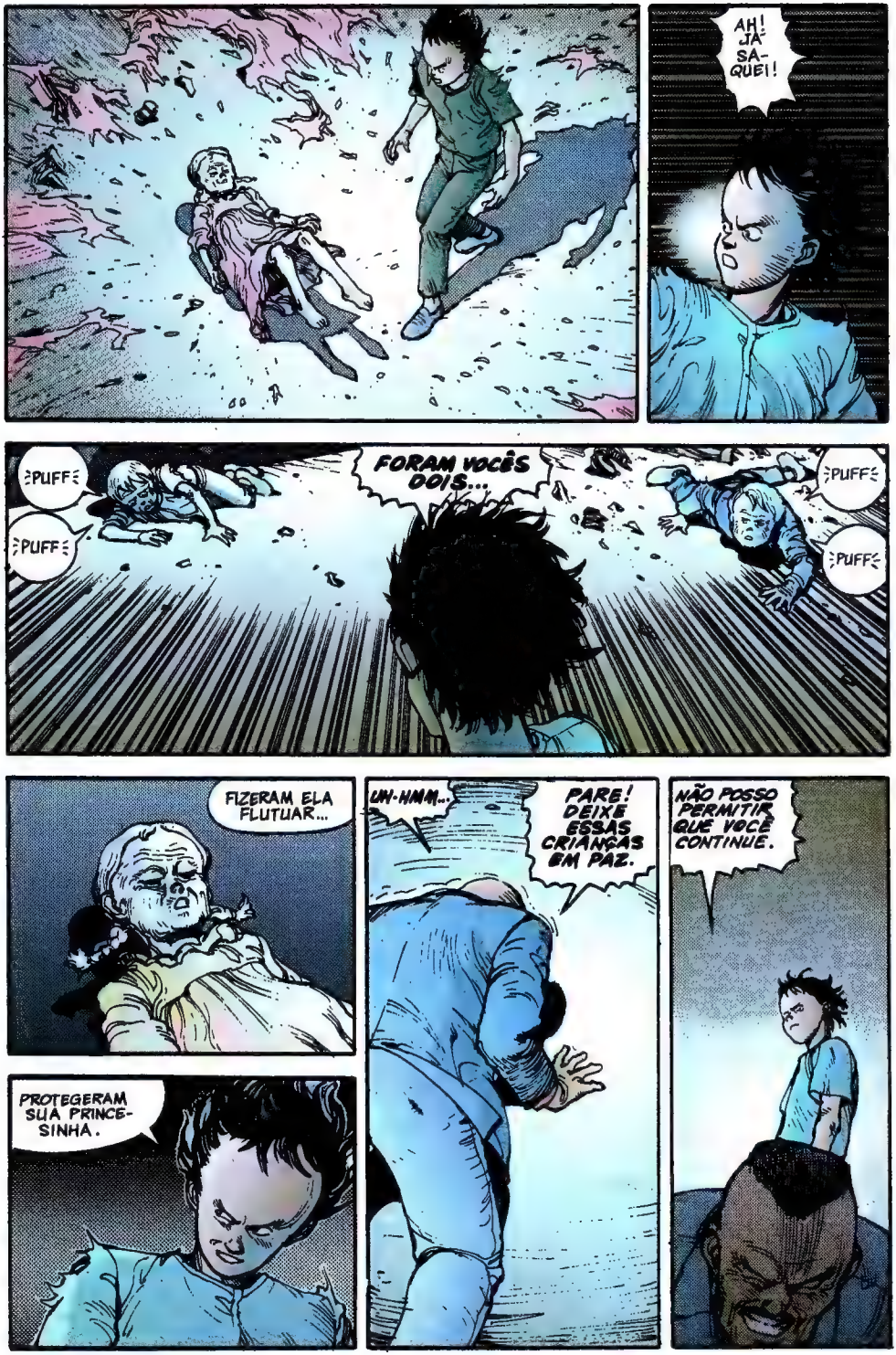

DEPRESSA!
E-EI!
LÁ VAMOS NÓS OUTRA VEZ!
ESSES NÃO SÃO OS GERADORES?
O QUE A GENTE TÁ FAZENDO AQUI?
OH!
VEJA! UM ELEVADOR!
B3

SLAM
AH... AH...
NÃO VÃO ME DIZER QUE JÁ CANSARAM DE BRINCAR?!
AH... ELA NÃO É UMA GRACINHA? A BELA ADORMECIDA...

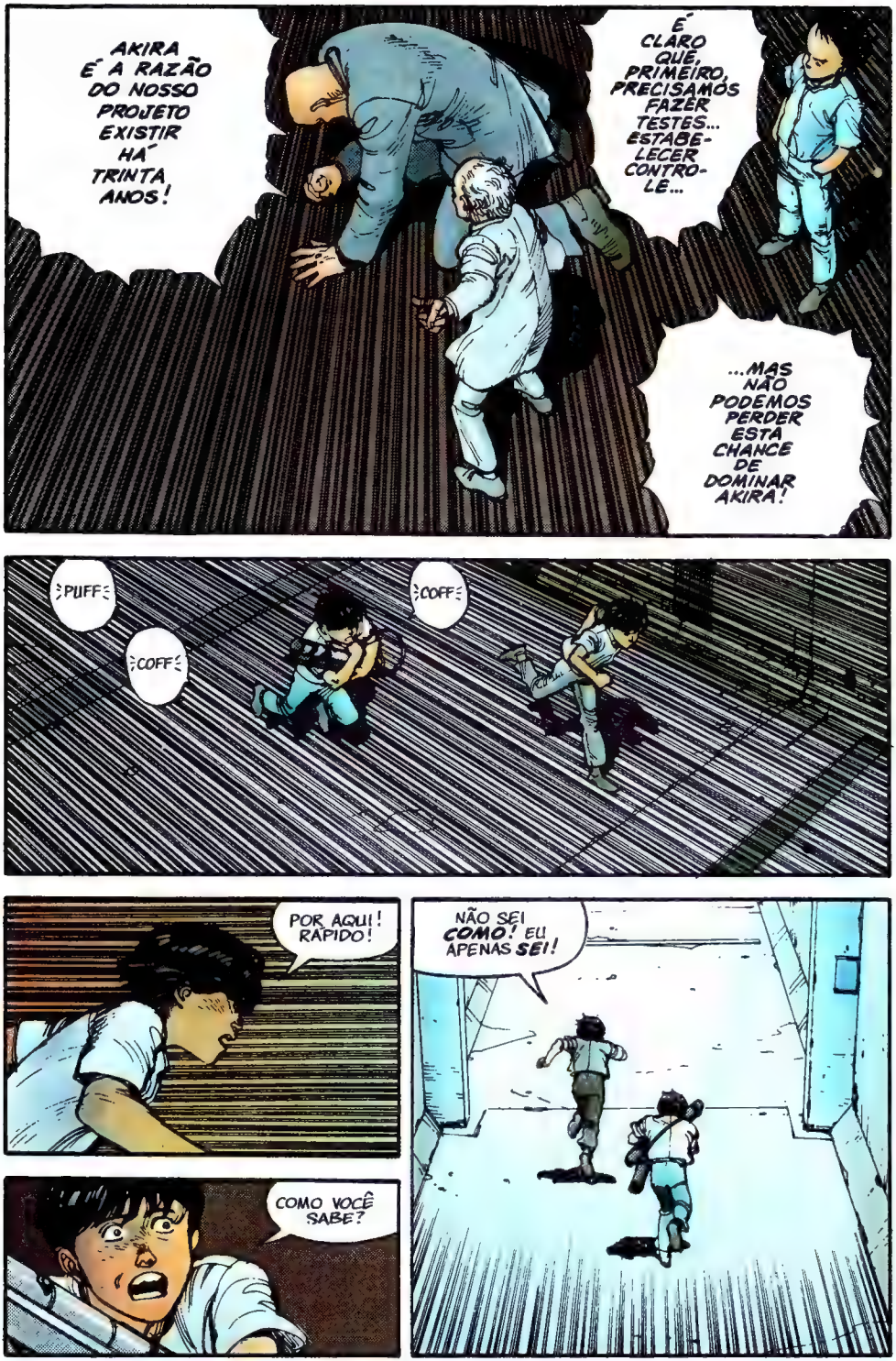
BLAAAT
VOCÊ JÁ ERA!

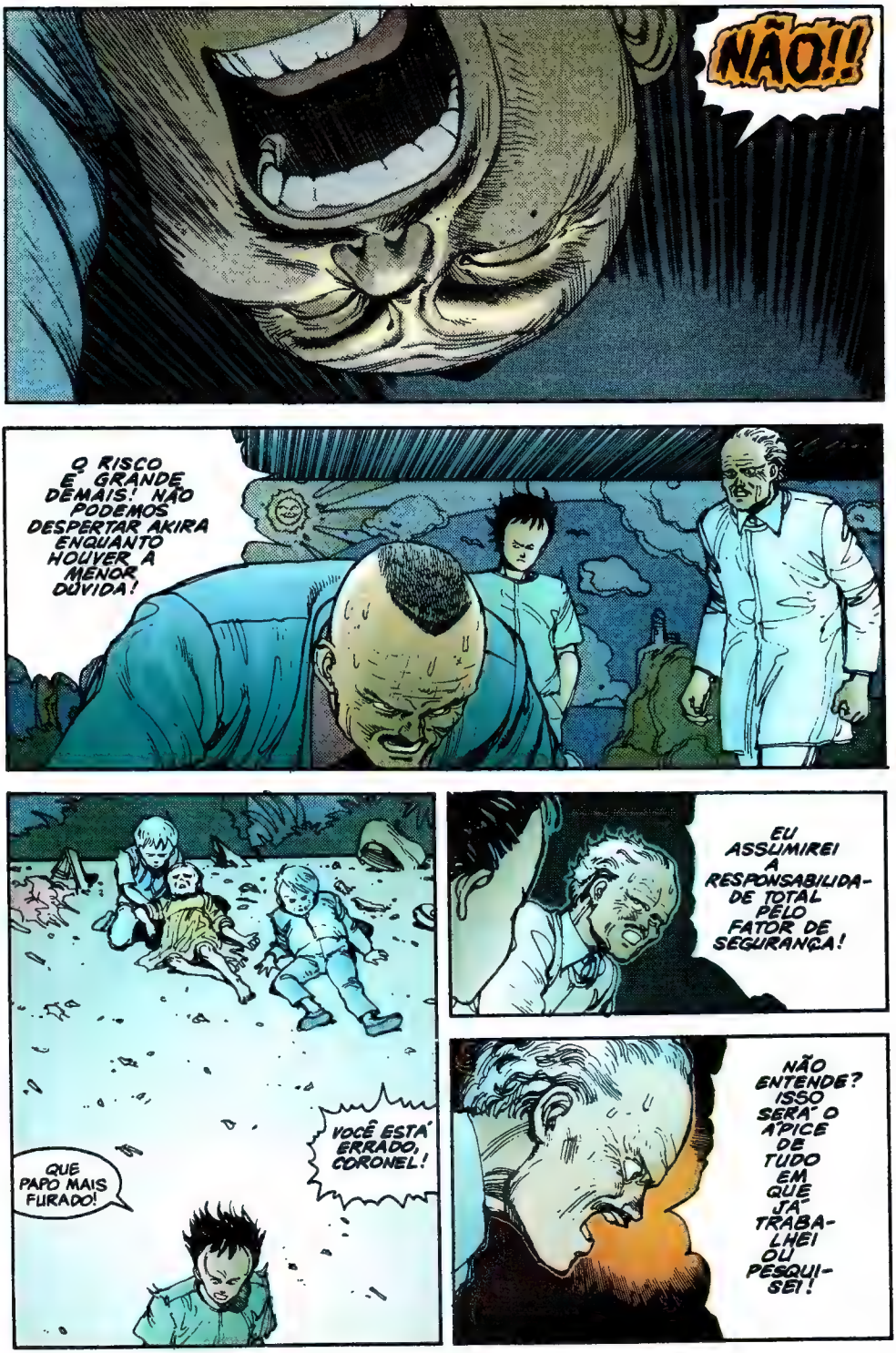

HUNH?

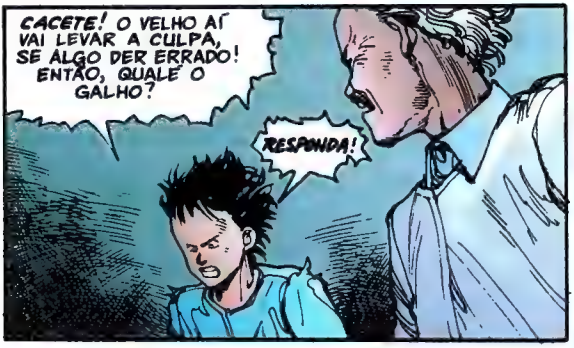

O Q... QUE É ISSO?!


AH! JÁ SAQUEI!
FORAM VOCÊS DOIS...
PUFF
PUFF
PUFF
PUFF
FIZERAM ELA FLUTUAR...
UM-HMM...
PARE! DEIXE ESSAS CRIANÇAS EM PAZ.
NÃO POSSO PERMITIR QUE VOCÊ CONTINUE.
PROTEGERAM SUA PRINCESINHA.

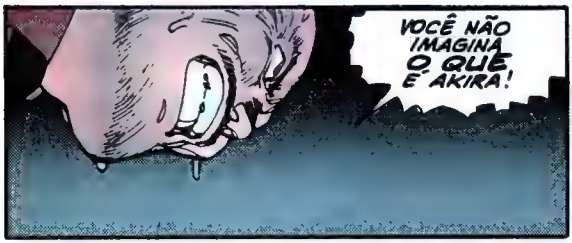
EU VOU PARAR... MAS SÓ QUANDO ME DISSER ONDE ESTÁ AKIRA...
MUITO BEM... EU DIGO!
NÃO!
VALE A PENA TENTAR, CORONEL!
VOCÊ TEM NOÇÃO DO QUE ESTÁ DIZENDO?
SIM!
NÃO ESTIVEMOS PROCURANDO ALGUÉM QUE PUDESSE CONTROLAR AKIRA? DEIXE O NÚMERO 41 TENTAR!

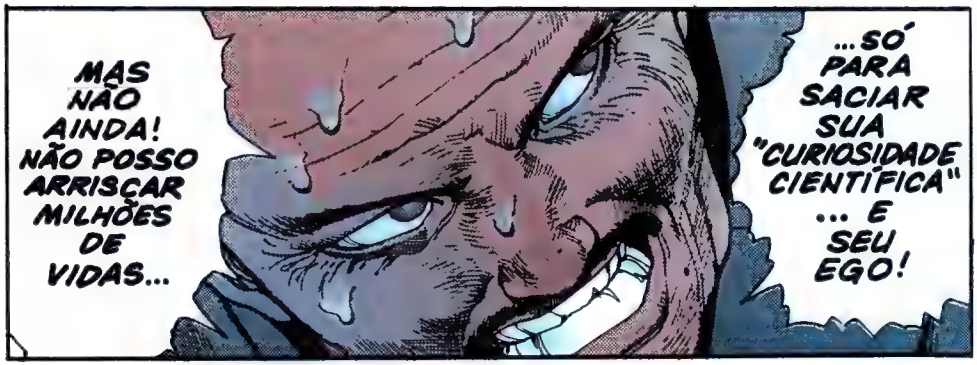

AKIRA É A RAZÃO DO NOSSO PROJETO EXISTIR HÁ TRINTA ANOS!
É CLARO QUE, PRIMEIRO, PRECISAMOS FAZER TESTES... ESTABELECER CONTROLE...
...MAS NÃO PODEMOS PERDER ESTA CHANCE DE DOMINAR AKIRA!
PUFF
COFF
COFF
POR AQUI! RÁPIDO!
NÃO SEI COMO! EU APENAS SEI!
COMO VOCÊ SABE?

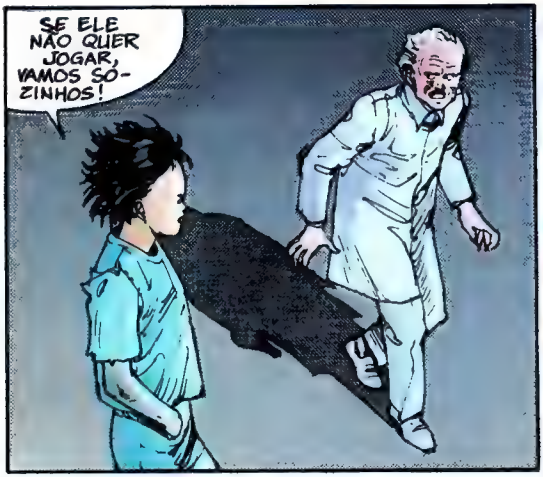

NÃO!!
O RISCO É GRANDE DEMAIS! NÃO PODEMOS DESPERTAR AKIRA ENQUANTO HOUVER A MENOR DÚVIDA!
EU ASSUMIREI A RESPONSABILIDADE TOTAL PELO FATOR DE SEGURANÇA!
VOCÊ ESTÁ ERRADO, CORONEL!
QUE PAPO MAIS FURADO!
NÃO ENTENDE? ISSO SERÁ O ÁPICE DE TUDO EM QUE JÁ TRABALHEI OU PESQUISEI!


CACETE! O VELHO AÍ VAI LEVAR A CULPA, SE ALGO DER ERRADO! ENTÃO, QUAL É O GALHO?
RESPONDA!

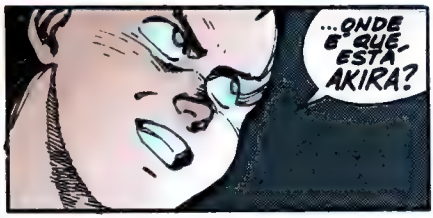
NÃO PODEMOS ADIAR ISTO PARA SEMPRE, CORONEL!
TERÁ QUE ACONTECER, UM DIA!


VOCÊ NÃO IMAGINA O QUE É AKIRA!

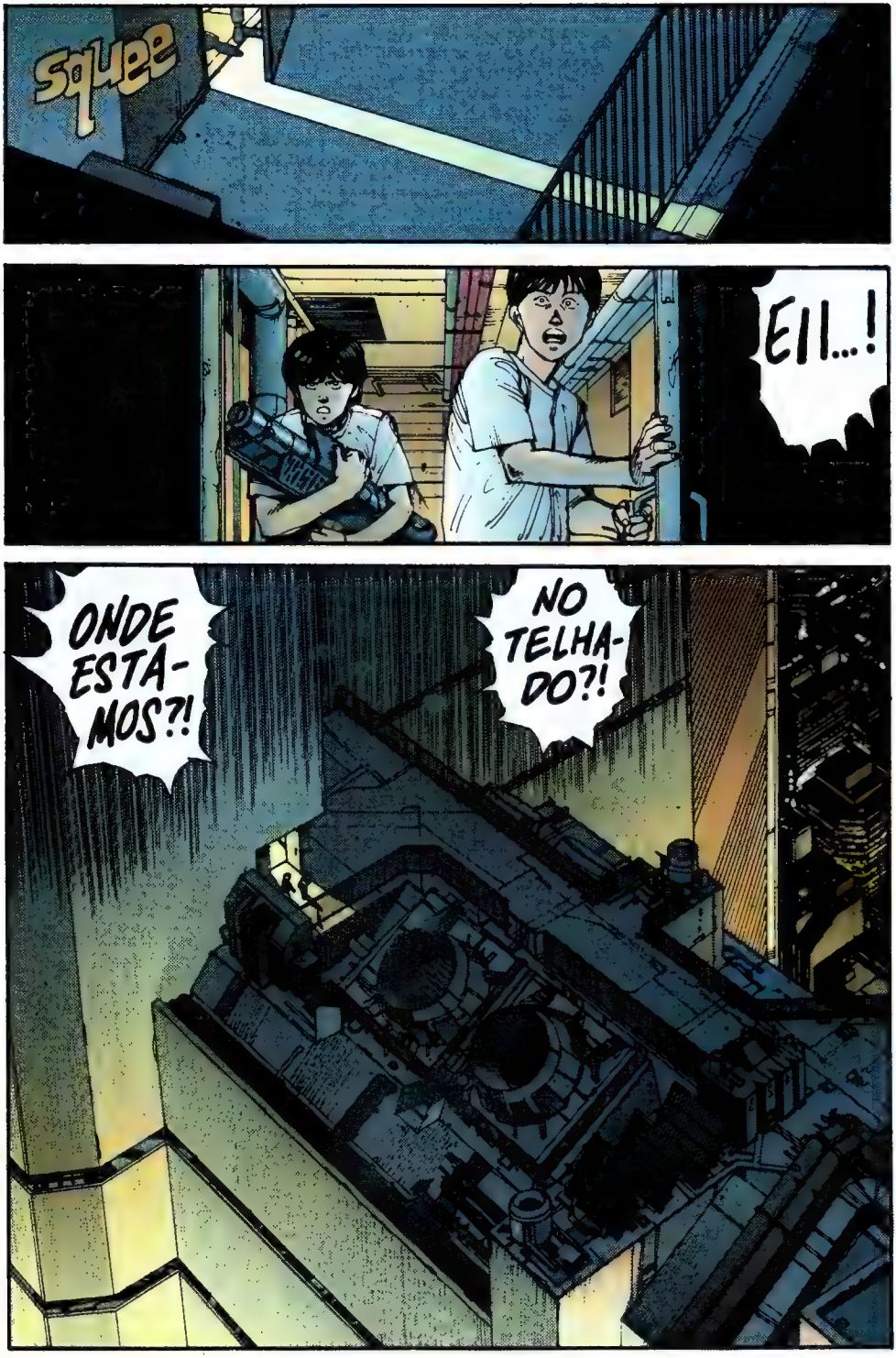

MAS NÃO AINDA! NÃO POSSO ARRISCAR MILHÕES DE VIDAS...
...SÓ PARA SACIAR SUA "CURIOSIDADE CIENTÍFICA" ... E SEU EGO!


SE ELE NÃO QUER JOGAR, VAMOS SÓ-ZINHOS!

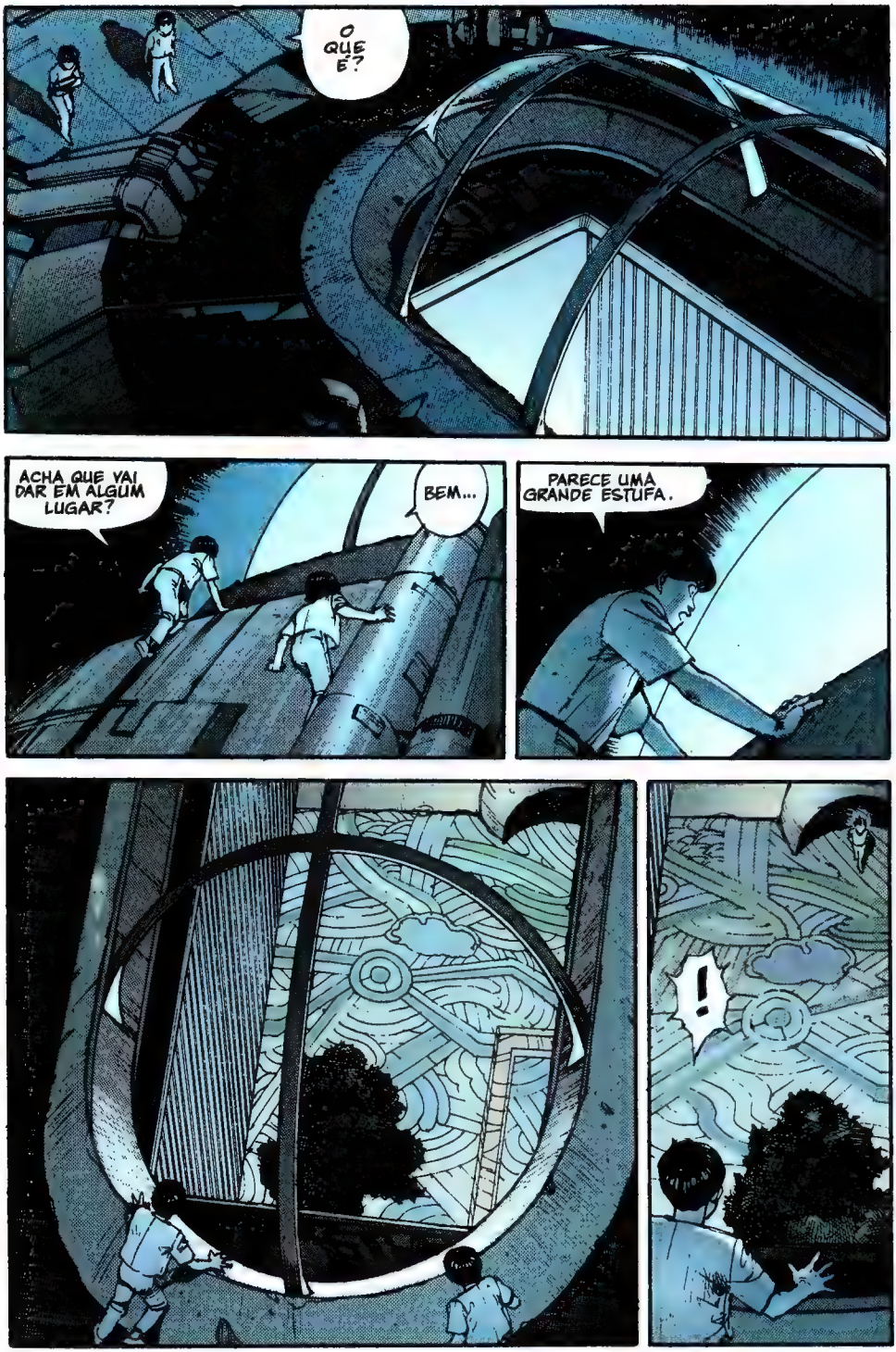
AGORA...

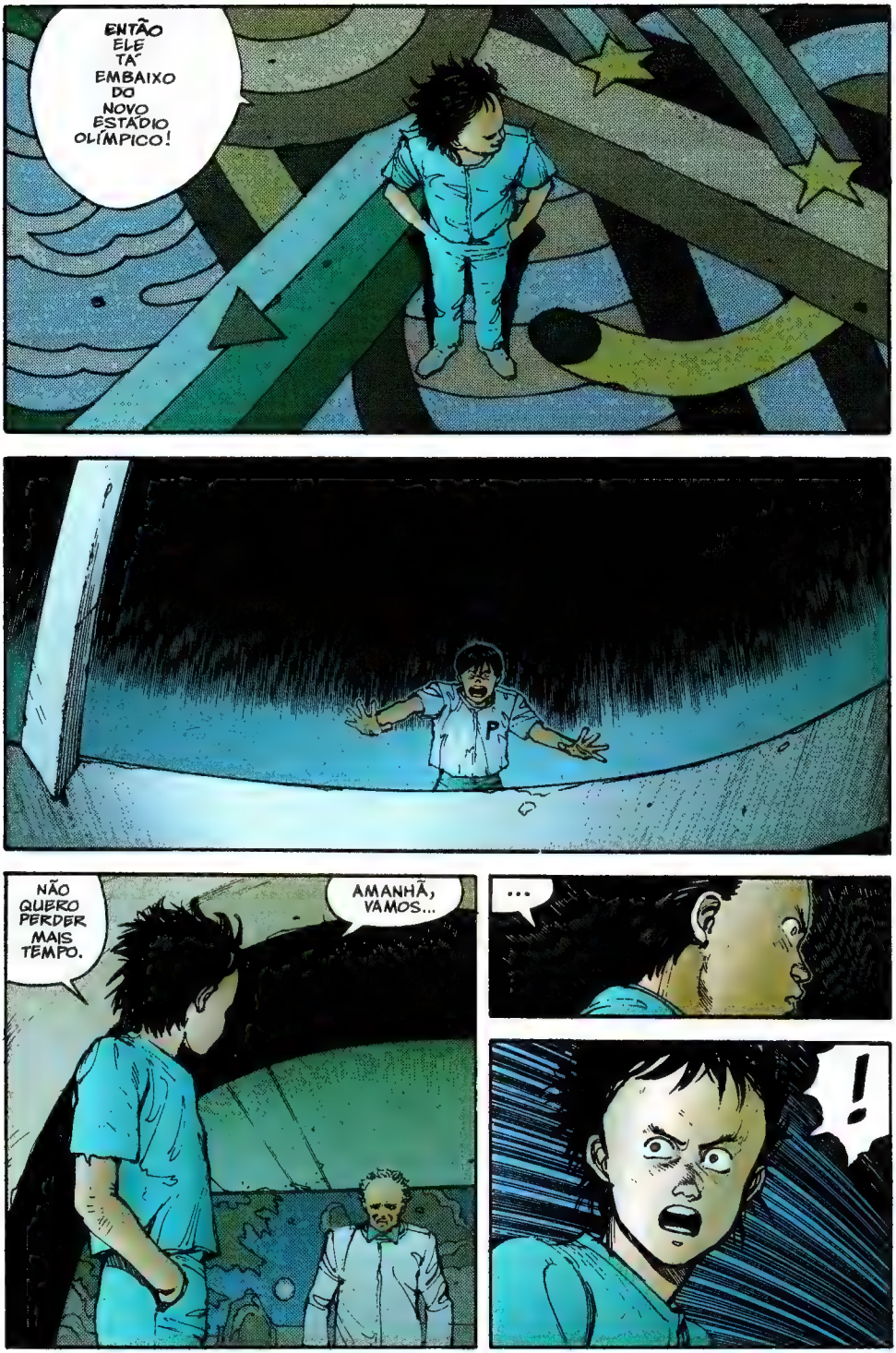

...ONDE É QUE ESTÁ AKIRA?

CORONEL...?
...NÃO...
A GENTE NÃO PRECISA DE VOCÊ, CARECA!
!
SLOK
:A-AGH:
:UUUNH:
EU NÃO SOU IDIOTA, VELHO! NÃO QUERO ENTRAR NUMA FRIA POR CAUSA DESSE AKIRA.
SOU QUE NEM VOCÊ... INTERESSADO EM EXPERIÊNCIAS.
C-CORONEL...


squee
EII...!
ONDE ESTA-MOS?!
NO TELHA-DO?!

PARECE QUE SIM.
"PARECE QUE SIM!" O'TIMO! O QUE A GENTE TA' FAZENDO AQUI?
...UUMMM...
É OUTRO ATALHO?
EU ACHO...
UAU! É UMA QUEDA E TANTO DAQUI!
OLHA SÓ AQUILO!

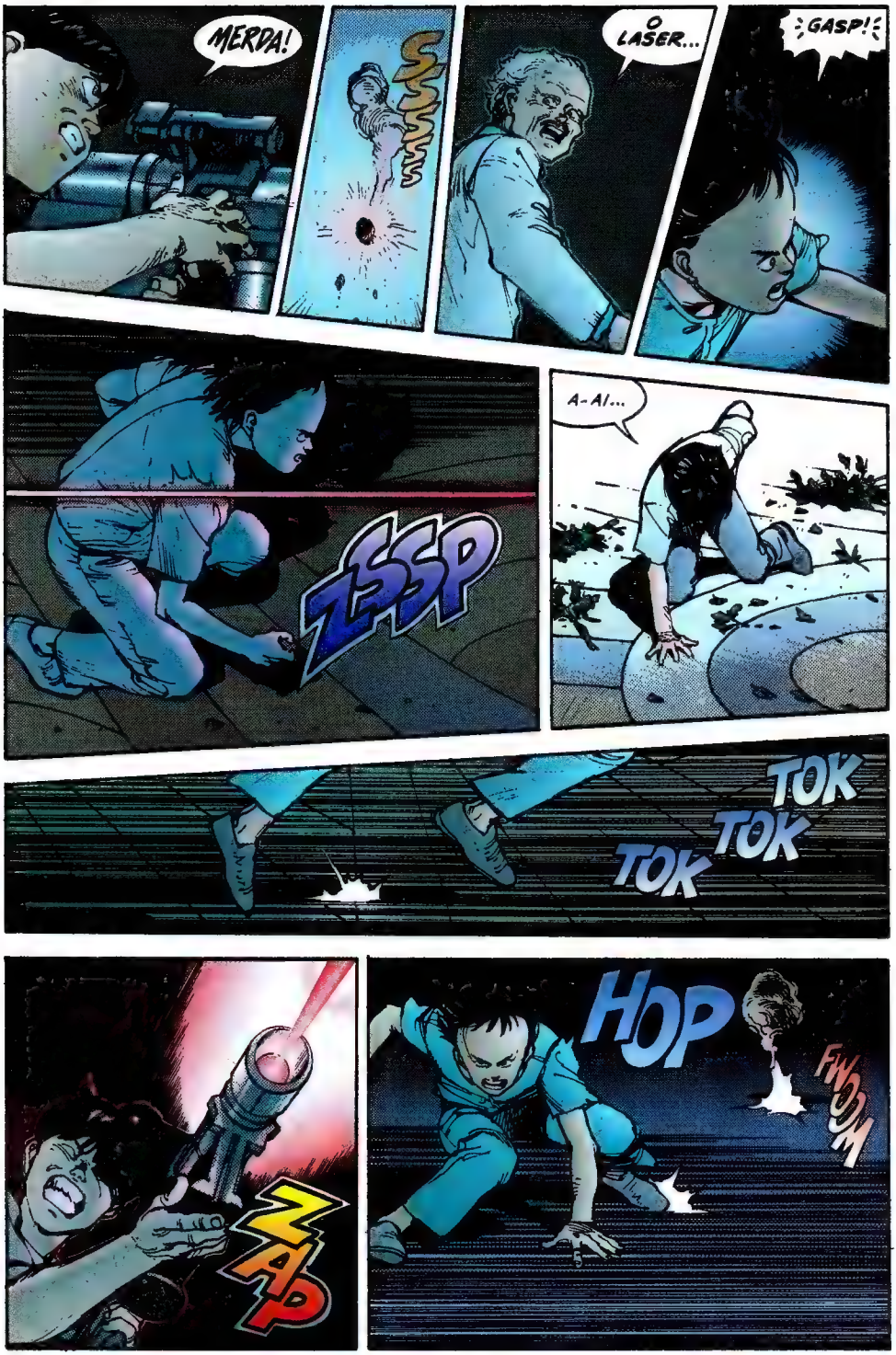

O QUE É?
ACHA QUE VAI DAR EM ALGUM LUGAR?
BEM...
PARECE UMA GRANDE ESTUFA.
!


ENTÃO ELE TÁ EMBAIXO DO NOVO ESTÁDIO OLÍMPICO!
NÃO QUERO PERDER MAIS TEMPO.
AMANHÃ, VAMOS...
...
!

KRASH
AAGH!!

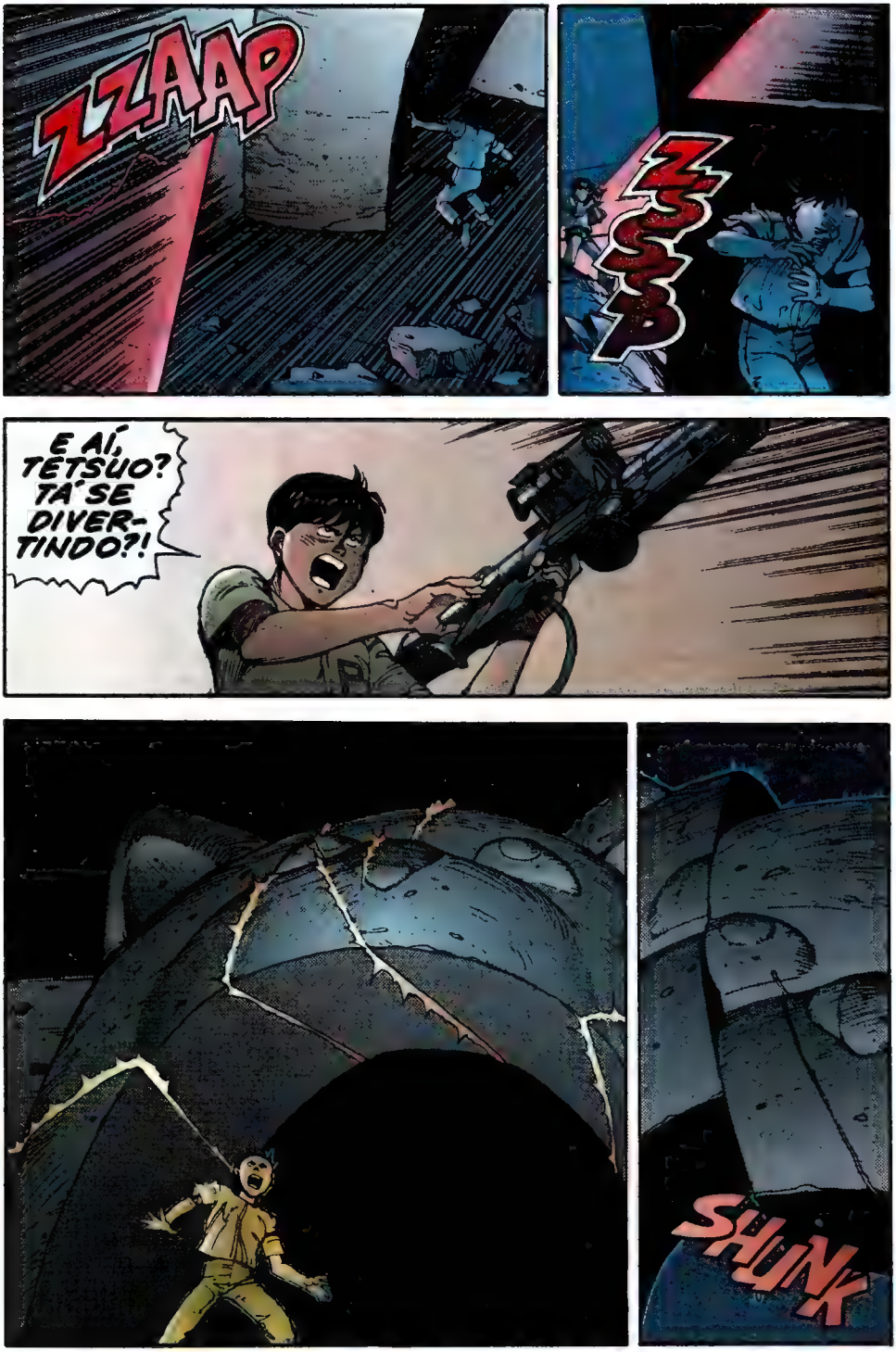
IAAAH!
KANEDA!
KRESH
FLOTT
HMM...
krakle
IAAUUU!!!
FRUSH

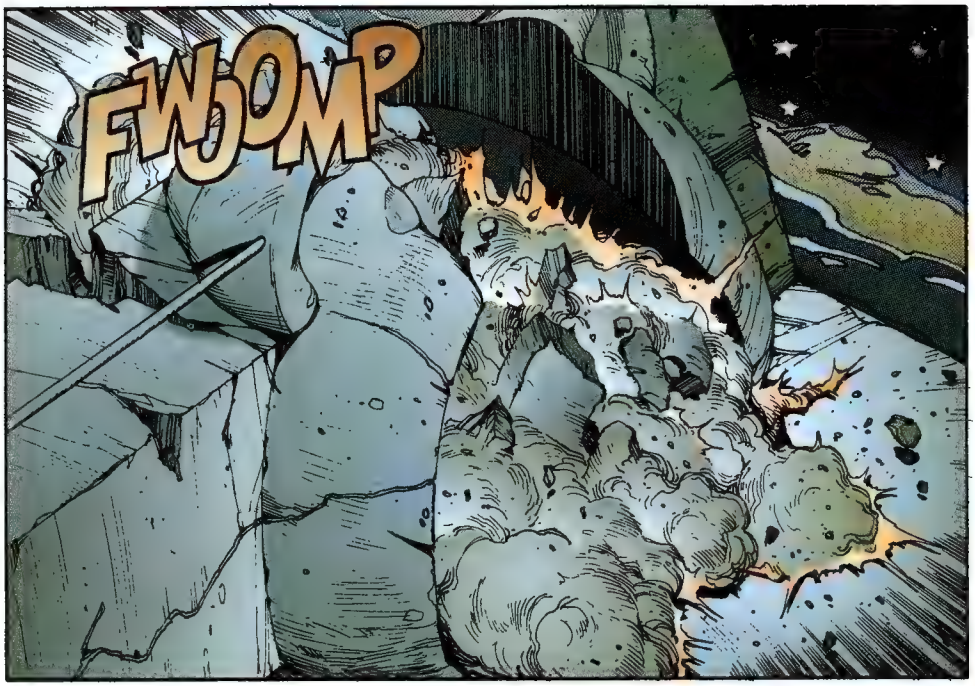
RRUSS
BOP
!
...
TETSUO!!
KA...
MORRA!
ZZAP
!


MERDA!
SSSSS
O LASER...
¡GASP!
ZZSP
A-AI...
TOK
TOK
TOK
ZAP
HOP
FWOOM

AGORA...
KRUNK
DROGA!
ZASP
HÃ?!
EU PEGUEI ELE?!
O QUE É ISSO?!

KANEDAAA!
VOCÊ ESTÁ BEM?!
ZUUM
!AAH!
SOCORRO!
ZAAAP
...AAH...
AAGH!
ZAP


ZZAAP
ZSSSP
E AÍ, TETSUO? TÁ SE DIVERTINDO?!
SHUNK

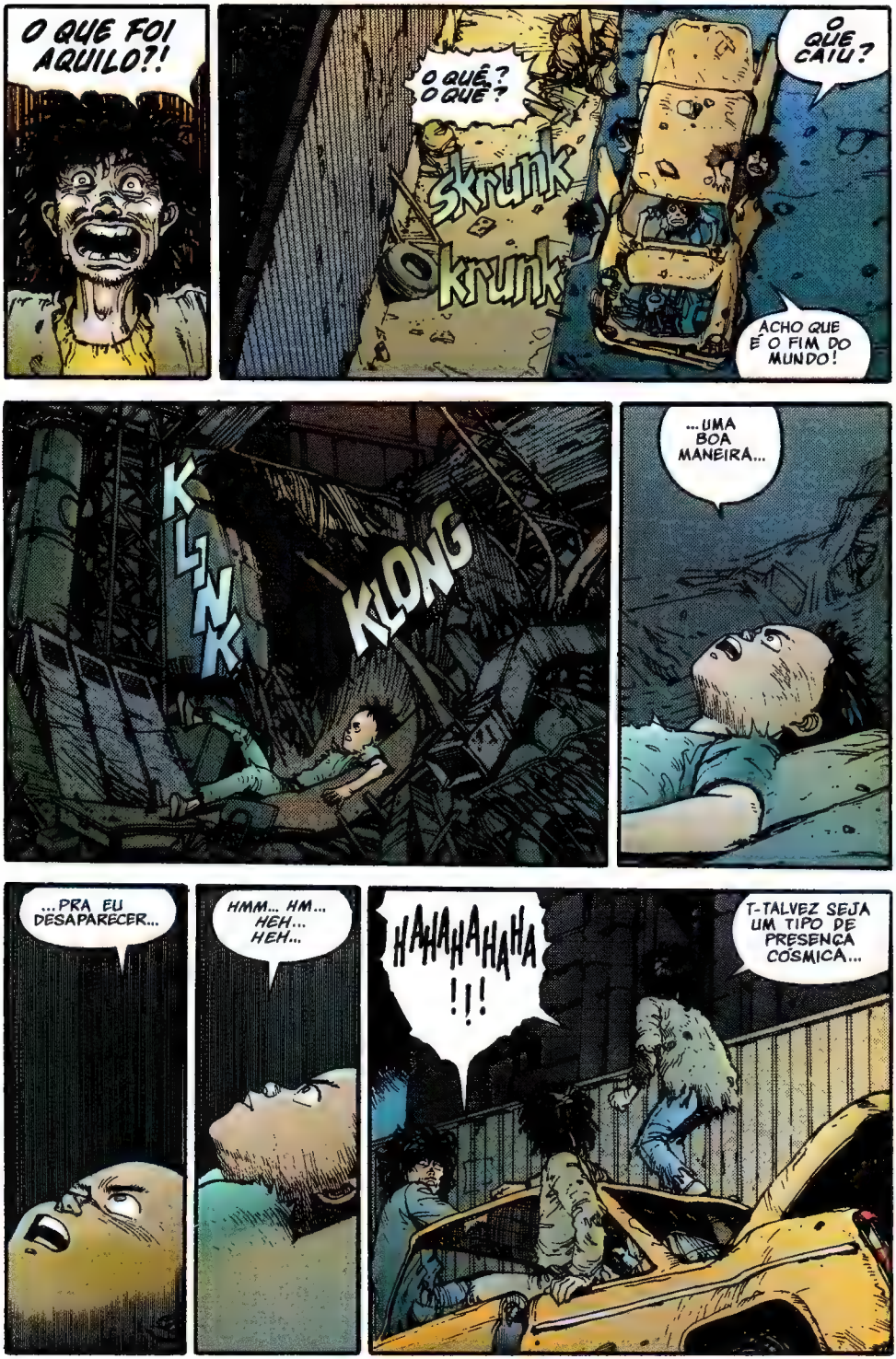

FWOOMP

NÚMERO 41!!!

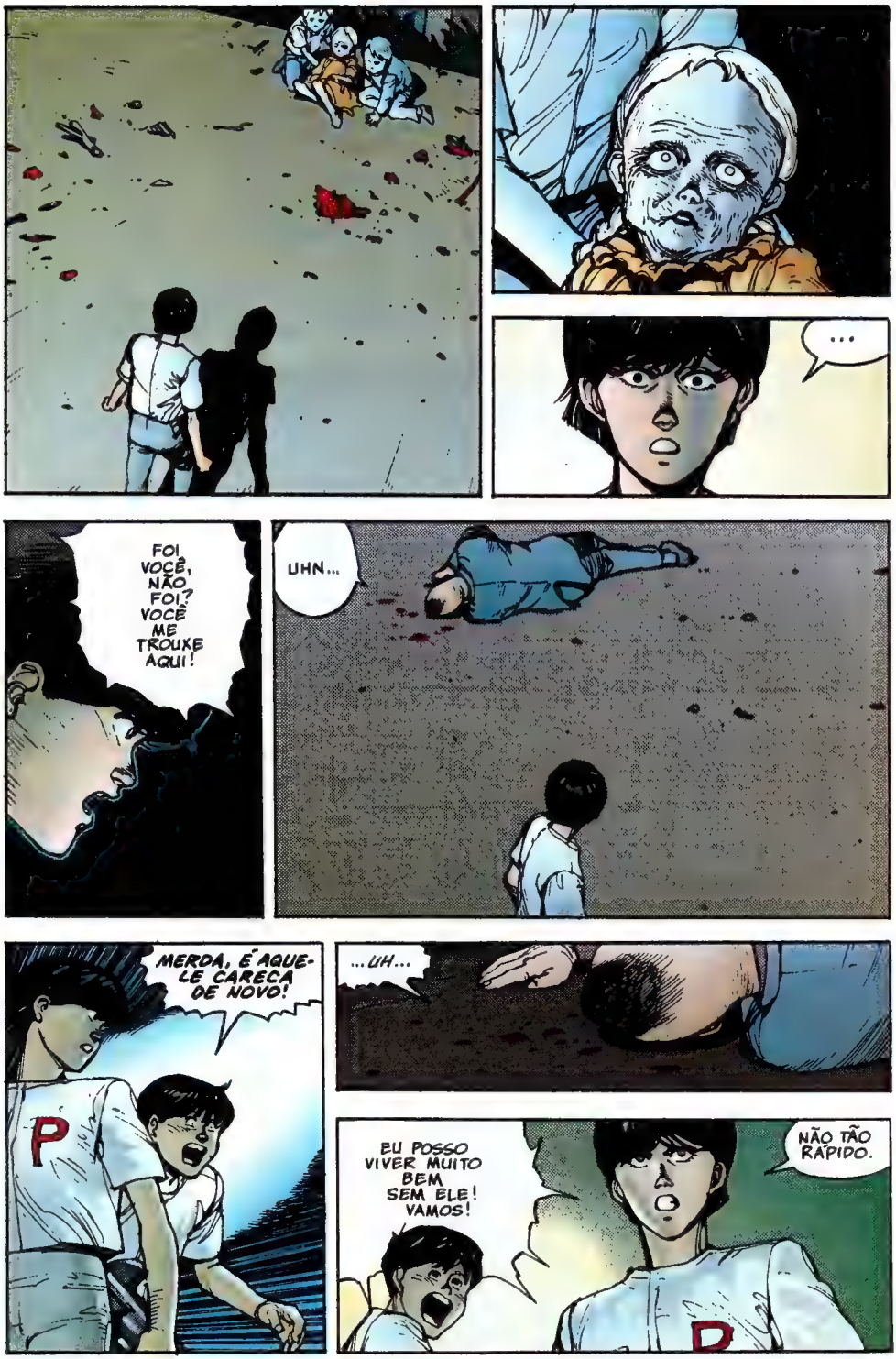
OH-OH...

VOCÊ MATOU ELE?!
...TETSUO...

!
AAAAA!
THONK
16


O QUE FOI AQUILO?!
O QUÊ? O QUÊ?
skrunk
okrunk
O QUE CAIU?
ACHO QUE É O FIM DO MUNDO!
KLINK
KLONG
...UMA BOA MANEIRA...
...PRA EU DESAPARECER...
HMM... HM... HEH... HEH...
HAHAHAHAHA !!!
T-TALVEZ SEJA UM TIPO DE PRESENÇA COSMICA...

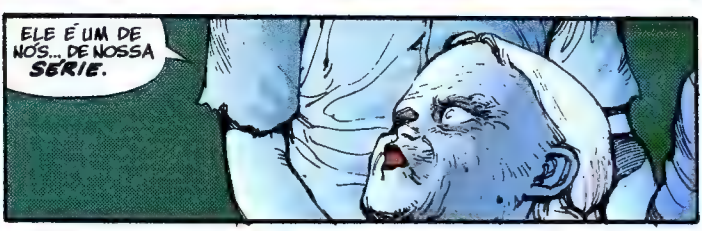
NÚMERO 41!!!
klak klak
HMMM...
!
KA-KANEDA!!!
QUÊ?
P
EEI!!!
SÃO VOCÊS!

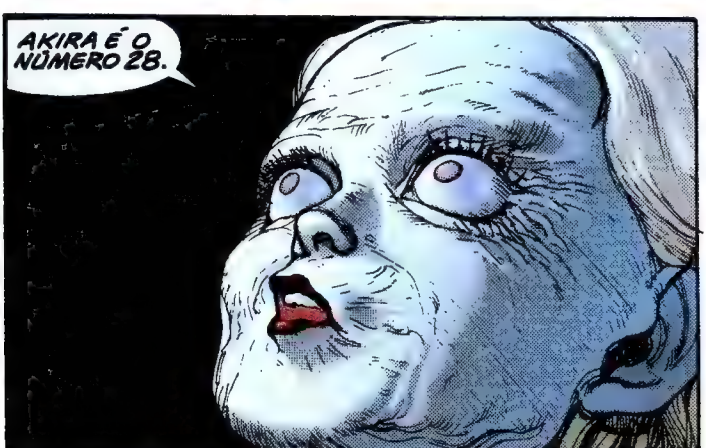

...
FOI VOCÊ, NÃO FOI? VOCÊ ME TROUXE AQUI!
UHN...
MERDA, É AQUELE CARECA DE NOVO!
...UH...
EU POSSO VIVER MUITO BEM SEM ELE! VAMOS!
NÃO TÃO RÁPIDO.

POR FAVOR...
PELO MENOS, CONTEM PRA MIM...

O QUE É AKIRA ?!

EI! O CARECA TA ACORDANDO! VAMOS DAR O FORA!


ELE É UM DE NÓS... DE NOSSA SÉRIE.


AKIRA É O NÚMERO 28.

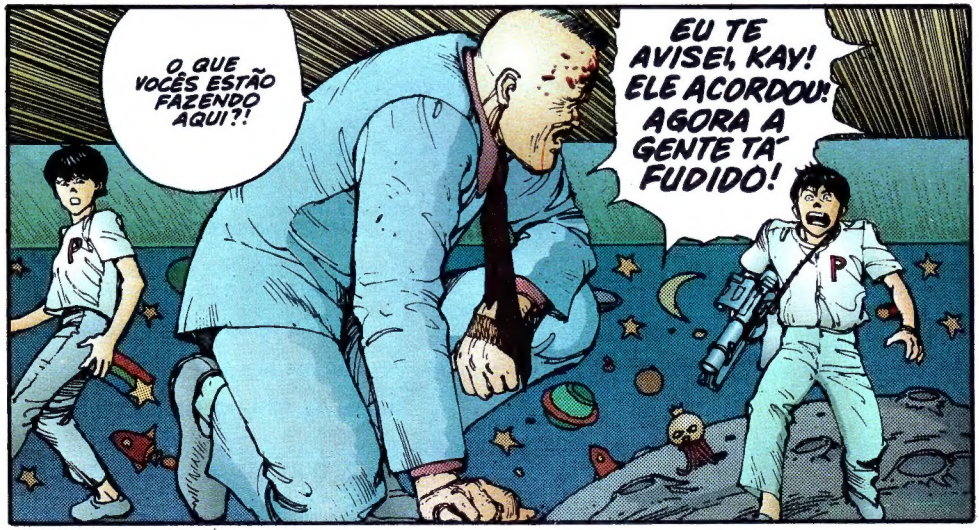
GRRR...

ESSA NÃO!!

E... ONDE ELE ESTÁ AGORA?

EMBAIXO DO ESTÁDIO OLÍMPICO.

EMBAIXO...?!


O QUE VOCÊS ESTÃO FAZENDO AQUI?!
EU TE AVISEI, KAY! ELE ACORDOU! AGORA A GENTE TÁ FUDIDO!

CENAS DO FILME

CENAS DO FILME

A K I R A

O F I L M E

BREVE NUM CINEMA PERTO DE VOCÊ!

Uma das mais freqüentes perguntas a respeito de AKIRA é: "Quando o filme virá ao Brasil?"
É com enorme prazer que a BRAZIL HOME VIDEO e a SATO CO., LTD. anunciam que o filme estreará na cidade de São Paulo em Agosto próximo, seguindo para todo o Brasil.
O tema do filme é similar aos quadrinhos da EDITORA GLOBO, sendo a versão, um resumo perfeitamente reconstituído. Pudera, foi escrito e dirigido pelo próprio OTOMO. Isto permitiu um filme mais conciso e que preserva o suspense dos quadrinhos.
O filme está a mais de um ano em cartaz nos EUA e, pasmem, na lista dos 50 Top Hits.
Uma performance difícil de se conseguir.
A seguir, alguns comentários da crítica internacional deste filme que está invadindo e conquistando o Mundo:

"GEORGE LUCAS e STEVEN SPIELBERG, se apaixonaram pelo filme..."
COMIC SCENE

"AKIRA, de KATSUHIRO OTOMO, é o filme animado mais caro já produzido no Japão. É também o mais impressionante de todos. Esta adaptação do popular "COMIC" é coloridíssimo, violento, intelectualmente provocante e emocionalmente envolvente, como nenhum outro desenho já produzido... é um exemplo do futuro da animação."
WASHINGTON POST

"Extraordinário!... AKIRA é uma festa aos olhos... um espetáculo a ser admirado!"
LOS ANGELES WEEKLY

"Espetacular!... uma estonteante peça da animação!"
SAN FRANCISCO CHRONICLE

"Você jamais viu algo que lhe "encha os olhos" como AKIRA, um espetacular apocalíptico filme animado japonês, que faz "BLADE RUNNER" parecer um velho filme de DISNEY."
J. Roberman, PREMIÈRE

"O mínimo que se pode dizer é que o argumento de AKIRA é brilhante e tem um potencial de metáfora ilimitado."
Ilustrada, FOLHA DE SÃO PAULO

"O show de destruição de AKIRA é também uma encore a parte."
Caderno 2, O ESTADO DE SÃO PAULO

Aguarde e veja o filme.

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa, Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler, Tadeu Vani Fucci

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

Diretor de Marketing
Rogério Rahier

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Assistentes de Arte: Gerson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Secretário de Redação: Cícero Osvaldo de Lima
Tradutor: George Andolfato

MARKETING
Gerente de Produto: Denise Maria Mozol
Analista de Produto: Wagner Pinheiro
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Finis Machado
Coordenação: Cintia Costa
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel.: (011) 262-3100
Telex: 54071

Impressão: Cochrane S.A. - A. Escobar Williams 580, Santiago, Chile

Junho/1991

Copyright © 1991 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

ANER

A SEGUIR:
ESPREITADORES

AKIRA

アキラ